PROJETO DIGITAL

DESIGN DIGITAL – PUCPR
CURITIBA – PARANÁ

MEMORIAL DESCRITIVO

Tiago Massochin
20/11/2015

Sumário

BRIEFING 1

Natureza do projeto e contexto 1

1. Justificativa 1
2. Objetivo do Projeto 2
3. Resultados Desejados 3

Objetivos Do Negócio E Estrategias De Design 4

4. Principais resultados visados pelo projeto 4
5. Atividade de *Design* 5

BENCHMARKING 6

Similares 6

6. Gods Will Be Watching 6
7. The Last Night 7
8. Murder 8

Análise de Similares 9

9. Análise e Observações 9
10. Similaridades 9
11. Vantagens e Inovações perante Concorrentes 10
12. Síntese da análise 11

Público-Alvo 12

13. Características do Público-Alvo 12
14. Hábitos e Cultura 12
15. Descrição 12

Conceito Base 13

16. Conceito ambientação 13
17. Jogabilidade 13
18. Narrativa 14

GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS 16

Analise de mercado 16

19. Sites de hospedagem online 16
20. Serviços de vendas digitais via download 19

Alternativas visuais 22

21. Propostas Visuais 22
22. Teste de Recepção 23

DESENVOLVIMENTO 26

Narrativa 26

23. Conceito 26
24. Personagens 27
Fluxograma 29
25. Idealização e fluxo 29
26. Fluxograma de level e setores de Kelvin 31
27. Fluxograma de level e setores de Fahren 32
28. Fluxograma de level e setores de Celsius 33
Level Design 34
29. Concepção 34
30. Desenvolvimento 34
Prototipação 35
31. Concepção 35
32. Desenvolvimento 35
33. Finalização 36
Teste de Usabilidade 36
34. Teste com usuário 36
35. Respostas positivas 37
36. Respostas negativas 37
37. Possíveis resoluções 37
Arte conceitual 38
38. Personagens 38
39. Ambiente 40
CONSIDERAÇÕES FINAIS 42
Desenvolvimento 42
Lições aprendidas 42
Open Design 43
Pretenções futuras do projeto 43
Reflexões acerca do design e da tecnologia 44
Agradecimentos finais 44

ANEXOS

BRIEFING

NATUREZA DO PROJETO E CONTEXTO

1. Justificativa

Avanços tecnológico não afetam nossos costumes e ideologias

O projeto *Futuro Desconexo* surgiu com o intuito de questionar até que ponto a tecnologia realmente altera nossas vidas, desenvolvendo um *game* como meio de abordagem ao tema. De forma irônica questiona como novos apetrechos apenas trazem novas maneiras de fazermos as mesmas coisas. Tentando não descontruir a tecnologia, mas sim criticar seus avanços que não são proporcionais ao desenvolvimento e evolução social e cultural humana.

Buscando indagar o jogador, usando de um bom enredo, quando inovações que realmente mudem o cotidiano e a rotina do ser humano surgiram, assim como seus devidos impactos na sociedade. Mostrando de forma sátira, como o nosso avanço tecnológico, parece não afetar profundamente nossos costumes e ideologias.

Outro ponto apontado pela narrativa é a imersão cada vez mais profundo do ser humano no mundo virtual. Sendo essa a principal crítica abordada pela obra, ao utilizar um produto tecnológico, como um *game,* para abordar uma crítica social a respeito da tecnologia. Irei retratar um futuro fictício, onde conexões são vitais para a existência da sociedade. Porem mesmo com todos os avanços tecnológicos, as ideologias e nossos comportamentos sociais parecem estagnados. O jogo contara com um enredo profundo, buscando ser essa a principal razão e causa de entretenimento, carregando críticas e reflexões de forma irônica a sociedade.

Como dito, atualmente “conexões” são vitais para o mundo, vivemos cercados por aparelhos que nos conectam diariamente a milhares de pessoas, tarefas e pontos. Uma tendência que tem se tornado cada vez maior e frequente, principalmente para o futuro que idealizamos, levando em base estudos e avanços em campos da tecnologia como *internet das coisas*. Porem as mesmas conexões, que nos dão enormes vantagens e mobilidades, são responsáveis por problemas sociais, outro fator que busco criticar com a obra. Tais problemas em casos extremos como isolamento, desapego ao contato social, introversão e reclusão ao mundo externo, podem causar inclusive depressão, um dos maiores problemas na sociedade contemporânea, segundo estudos psicológicos e analises de comportamentos na sociedade pós-moderna.

Abordarei também a política adotada pelas empresas modernas, que prima por uma busca desvairada por lucros, deixando de lado questões sociais. Usando de obsolescência programável, fornecendo produtos de pouca durabilidade, com preços elevados e que carregam um aspecto de status social induzido pelo marketing, forçando um consumo em massa. Lançando constantemente aparelhos que não possuem uma relevância significativa. A cada ano lançam-se novos celulares, computadores, tablet’s e etc. Porem a variante referente a seus modelos antecessores é minúscula, quando não nula. Uma medida de produção adotada que acaba por retardar o real avanço tecnológico e experiência de usuário/consumidor, pois busca lucros recorrente a cada pequeno aprimoramento, ao invés de sofisticação real. Causando um consumismo em massa, que vem acompanhado de

diversos outros problemas atuais, como excesso de lixo, exploração de trabalhadores e consumismo compulsivo.

2. Objetivo do Projeto

Você estaria disposto a deixar o mundo real, por um bem maior?

Com o projeto *Futuro Desconexo* tentarei atingir o nosso público de modo interpessoal, produzindo um jogo interativo de nome "***Paradox Line****",* que buscará indaga-los a se perguntarem "até onde a tecnologia realmente mudou o mundo?" e "você estaria disposto a deixar o mundo real, por um bem maior?".

O jogo se passará em um em uma sociedade futurística extremamente moderna, porém não muito distante dos tempos atuais, com uma tecnologia significantemente mais avançada. No entanto, nossos comportamentos sociais e culturais não demonstraram grandes mudanças. O universo será retratado em ***New Age City***, uma cidade construída do zero, com o propósito de ser o local mais conectado do mundo. Esse universo é cercado por maquinas, androides, ciborgues, projeções, hologramas e conexões. Mas como dito anteriormente, ainda muito similar ao nosso, o que começa a ser visto como um atraso de desenvolvimento por parte do governo, e que logo é ligado a um fator humano, devido sua existência física. A existência física é vista como um atraso para a governança da cidade, afinal demanda de lentos meios de transportes, manutenção diária e recorrente, desgaste inevitável e entre outros problemas. Ao compararem a existência física do ser humano, com a "virtualidade", algo que já começa a ser comum nesse universo, onde lingam-se suas mentes a maquinas, fica claro o quão rudimentar um corpo físico pode ser, ou para os olhos dos governantes, o quanto é preciso gastar para mantes as pessoas que ainda se mantem eu seus corpos físicos. Por conta disso, uma medida governamental é instaurada, de forma intrusiva, dragando todas as "mentes" conectadas ao sistema, para o mundo virtual, sem a opção de volta, em nome da "evolução" e progresso.

Obviamente tais medidas geram revolta em parte da população. Afinal você estaria disposto a abandonar seu corpo, sua realidade, em prol da evolução? Por conta disso, uma pequena resistência é criada buscando fugir do arrebatamento virtual imposto pelo governo. Uma pequena parte da população, a qual não possui seus cérebros chipados ou conectados, consegue evitar o processo, mas perdem todas as regalias fornecidas pela tecnologia. Outra parte utiliza de conhecimentos tecnológicos para navegar em uma rede clandestina, evitando detecções do governo, e usando da tecnologia para tentar reverter a situação.

Com isso busco um aspecto critico usando de um universo lúdico, um jogo, onde o jogador/usuário se encontrara neste futuro avançado, o qual seria o elo para uma verdadeira mudança sócio cultural da realidade em que estamos. Um mundo tomado pela tecnologia e a conectividade, uma civilização que vive cercada por apetrechos, acessórios, conexão, robôs, virtualidade, hologramas tridimensionais com massa física, conectividade neuronal, organismos cibernéticos e etc., mas estagnada culturalmente e socialmente, fazendo e refazendo as mesmas tarefas, seguindo ideais semelhantes e vivendo de forma similar a atualidade.

Mostrando que mesmo com seus avanços e inovações tecnológicas, questões culturais e sociais continuam as mesmas nesse universo, sendo esse um dos alvos da crítica do meu conto. Com esse *game* busco retratar esse futuro, tentando fomentar uma crítica interna no jogador, onde o mesmo se questione se os avanços tecnológicos atuais realmente são relativos para nossas vidas e quão significante eles podem ser. Por conta disso o *game* buscar demonstrar, de maneira expressiva e direta, como o futuro pode não ser diferente do que vivemos hoje, ao menos em sua essência, mudando as formas e os meios, mas os resultados e motivos continuaram os mesmos, ao menos no início da trama.

O ponto crucial vem com a implementação do sistema de detenção virtual, que seria uma forma de questionarmos se realmente estamos prontos para uma nova "invenção do fogo", ou como dito na trama "até onde a humanidade estará disposta a evoluir?!". Para um maior aprofundamento, ler os contos ***Trilítera***, escritos durante, e para o projeto ***Futuro Desconexo***, buscando um maior desenvolvimento e aprofundamento do enredo para o futuro *game* ***Paradox Line****.*

3. Resultados Desejados

O novo, pode não ser novo

Por conta disso, o projeto *Futuro Desconexo* pretende formular um jogo interativo, com temática futurística, intitulado de ***Paradox Line.*** Sua arte gráfica será de temática de ***Neo Pixel Art***, um estilo gráfico que mescla a pixel art com elementos em ***Full* HD**, como partículas e iluminação, usando um estilo de arte semelhante ao *game* ***The Last Night***. Com uma jogabilidade de gênero aventura, onde o jogador deverá se movimentar lateralmente pelos cenários, interagindo com outros personagens e objetos a fim de se aprofundar na estória e no universo. Buscando ir além do entretenimento, se focara em questões filosóficas e sociais, questionando o consumismo tecnológico desse mundo em que vivemos, a estagnação social e cultural, assim como o aumento da conectividade recorrente nos últimos anos. Usando de uma visão futurística, tentando assim alertar e questionar, de maneira icônica e irônica, que nem sempre o "novo" pode realmente ser novo, assim como podemos não estar preparados para o realmente "novo".

Com a finalização do projeto, pretendo ter um ***Game Art***, que irá utilizar de uma identidade visualmente artística, baseada em ***Neo Pixel Art***, temática de aventura e exploração, referenciando a antigos jogos de mecânicas ***Point and Click***. Assim trazendo uma maior imersão ao usuário devido a vivacidade e profundidade que existira nesse mundo fictício, agregando consequentemente maior peso a sua crítica, fortalecendo sua mensagem final. Busco um *game* com contextos filosóficos, o qual fará seus jogadores pensarem a respeito de seu tema e trama. Assim como é apontado no artigo em anexo ***Entre a Arte e a Independência***¸ o qual demonstra o poder que jogos *indies* possuem e tem ganhado, mostrando que são capazes de contar estórias envolventes, profundas e influentes.

Por fim, como objetivo final, pretendo lançar o jogo ***Paradox Line*** para o público geral, estimando a data entre o termino de 2017 e início de 2018. Primeiramente para plataforma ***Steam,*** onde reside uma grande comunidade *indie* e um bom mercado para o produto. Conforme sua recepção, caso positiva, pretendo aumentar seu alcance para plataformas de mesa, distribuindo-o em meios como a *Playstation Network* e a *Xbox Live*. E na melhor das hipóteses, caso tenho uma aceitação realmente promissora, a distribuição em mídia física.

O jogo pretende apresentar 3 personagens com características distintas, sendo esses três:

- **Kelvin**: Um jovem trabalhador moderno, que se sente frustrado em meio a essa sociedade de consumo.
- **Celsius**: Um senhor de idade de vida simples, que se sente deslocado nesse mundo tecnológico.
- **Fahren**: Uma garota altamente conectada, uma *geek/nerd* que vê na tecnologia sua vida e proposito.

O projeto *Futuro desconexo* fica sobre responsabilidade de produção, direção e conclusão unicamente da minha pessoa, *Tiago Massochin.* Deverei arcar com os deveres de produzir e concluir o jogo ***Paradox Line*** de forma integralmente autoral. Finalizando um

protótipo de jogabilidade e usabilidade em ***Construct 2***, assim como a arte conceitual do produto. Que serão apresentados como trabalho de conclusão de curso ao final de novembro de 2015.

Me encarrego continuara o projeto até a conclusão final do jogo, planejada para entre final de 2017 e início de 2018, e cuidarei de sua distribuição e assuntos pós lançamento no mercado.

Ficando a meu critério o desenvolvimento e futura conclusão das seguintes tarefas:

- Análise de mercado
- Administração econômica
- Desenvolvimento conceitual
- Desenvolvimento narrativo
- Desenvolvimento de roteiro
- Direção
- Storyboard
- Programação
- Level design
- Conceptualização artística
- Desenvolvimento gráfico
- Áudio design
- Sonoplastia
- Composição sonora
- Logística e distribuição

OBJETIVOS DO NEGÓCIO E ESTRATEGIAS DE DESIGN

4. Principais resultados visados pelo projeto

Os principais resultados buscados pelo projeto é um jogo eletrônico, que consiga questionar, de forma filosófica e interessante como a tecnologia vem se comportando nos últimos séculos, como ela vem afetado a sociedade e como continuará afetando, positiva ou negativamente. O projeto busca então criar um jogo ***Paradox Line***, no qual o jogador vivera na pele de três personagens, que passaram por situações distintas, demonstrando suas ideias em relação ao mundo e suas vidas nesse futuro cercado de tecnológica. Com isso buscamos um produto imersível e profundo, o qual apresentara questões sutis, porem profundas, sobres a tecnologia ao decorrer da trama.

Assim criando uma reflexão filosófica sobre a sociedade, as futilidades consumistas, excesso de conexão, reclusão do mundo real e extravagancias tecnológico atuais. Algo apreciado pela comunidade *indie* se tratando de *games*. O que vem a ser, não apenas um produto puramente artístico, mas também um projeto que busca aproveitar uma tendência de mercado crescente.

Game Art's vem sendo frequentemente elogiados pela crítica especializados, assim como os jogadores vem lhe dando maior atenção, junto com o aumento do mercado que consome tal estilo de *game*. Por conta disso, jogos com propósitos mais artísticos e filosóficos, estão deixando de ser consumidos por uma minoria especifica, se tornando cada vez mais apreciados pelo público geral, assim como pode ser visto no artigo em anexo ***Entre a Arte e a Independência***.

Assim vejo não apenas um meio perfeito para contar uma estória que cative e inspire futuros jogadores. Como também encergo uma ótima oportunidade de lançamento no mercado, que procura cada vez mais esse estilo de *game.*

5. Atividade de *Design*

Cabe a mim, Tiago Massochin, como designer do projeto, criar e produzir os seguintes aspectos nas seguintes áreas:

- Design visual
- Design gráfico
- Design digital
- Design de áudio
- Design de som
- Design de interface
- Design fotográfico
- Design de jogos eletrônicos

BENCHMARKING

SIMILARES

Foi realizado um estudo a respeito dos concorrentes e similares ligados ao estilo em que o jogo pretende atuar. Buscando assim informações e dados a respeito de outros projetos, a fim de se obter um melhor esclarecimento sobre vantagens, desvantagens, facilidades e desvantagens enfrentados por terceiros durante suas produções e pós-produções.

6. Gods Will Be Watching

Figura 1 Fonte: Pagina de vendas da Steam: http://store.steampowered.com/app/274290/

Figura 2 Fonte: Pagina de vendas da Steam: http://store.steampowered.com/app/274290/

7. The Last Night

Figura 1 Fonte: Site oficial do jogo http://oddtales.net/

Figura 2 Fonte: Site oficial do jogo http://oddtales.net/

Figura 3 Fonte: Site oficial do jogo http://oddtales.net/

8. Murder

Figura 1 Fonte: Site oficial do jogo http://www.petermoorhead.com/murder/

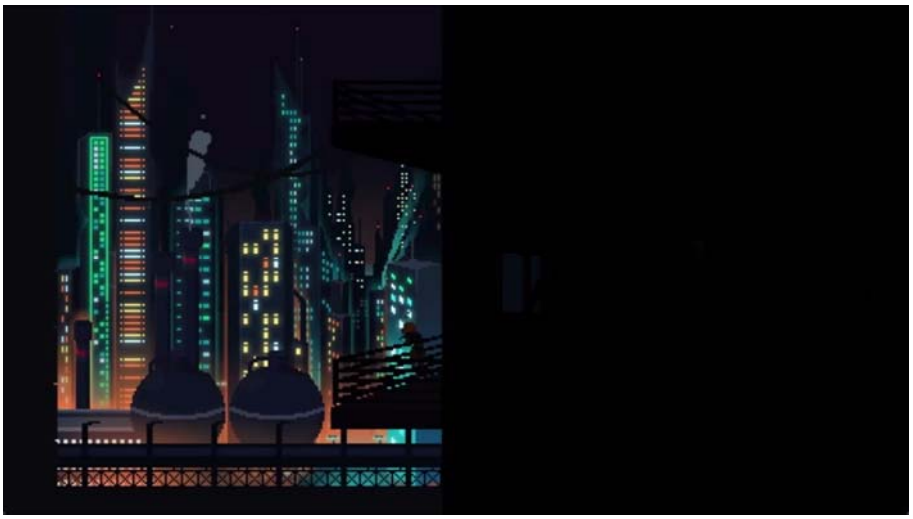


Figura 2 Fonte: Site oficial do jogo http://www.petermoorhead.com/murder/

Figura 3 Fonte: Site oficial do jogo http://www.petermoorhead.com/murder/

ANÁLISE DE SIMILARES

9. Análise e Observações

Ao analisar os eventuais concorrentes de mercado, fatos que podemos ressaltar em comum, são a utilização de ***Neo Pixel Art*** como padrão gráfico em geral, sendo uma tendência de consumo no mercado. Os gêneros de gameplay mais utilizados para esse estilo de jogos se baseiam em jogabilidade de **Plataforma**, ***Point and Click*** e ***Adventure***. Também é de similaridade entre eles a utilização de personagens principais de gênero masculinos de etnias caucasianas, embora não seja raro a utilização de personagens femininas, como no caso de *Murder*. Em maioria focando-se em uma narrativa pouco abrangente em termos culturais, atentando-se especificadamente em apenas um personagem, com um protagonista e um antagonista bem definidos. Deixando acontecimentos sociais e globais do universo em que se baseia em segundo plano, como costumes culturais e comportamentais da população, assim como ideologias.

Em nenhum dos similares foi encontrado narrativas que se alternassem entre mais de um personagem, todos apresentavam **somente um protagonista**, sendo o mesmo o foco principal de toda a estória durante a narrativa.

Gods Will Be Watching apresenta uma mecânica de jogo em *Point and Click*, mas não possui movimentação livre pelo cenário, posicionando seu enquadramento em um plano aberto, lembrando o enquadramento utilizado em jogos de *Point and Click* da década de 90. Vale ressaltar as interações possíveis com os *NPC's*[1], que possuem diálogos bem elaborados, onde o jogador tem a liberdade de escolher suas respostas, criando assim uma dinâmica ampla na narrativa, dando a **liberdade de escolha** entre diversas alternativas de respostas, que podem vir a afetar direta ou indiretamente o decorrer e finalização da trama.

Por fim, possuímos dois jogos com mecânicas de jogos ***Action-Adventure***, sendo estes *The Last Night* e *Murder*. Ambos possuem uma identidade visual em *Neo Pixel Art*, e usam de mecânicas de jogos em 2D básicas, permitindo que o personagem explore o cenário com deslocamento horizontal, interagindo com o ambiente e outros personagens, conforme o cenário for explorado, novas informações vão sendo coletadas e a narrativa avança. Ambos apresentam uma mecânica dinâmica de como contar uma estória, deixando de lado elementos complexos utilizados por outros similares, como *Gods Will Be* Watching que usa de elementos de administração e estratégia no game play, o que pode vir a retardar a velocidade da trama e deixa-la entediante. Os dois exemplos anteriores procuram focar-se necessariamente na trama, usando um *gameplay* mais fluido e dinâmico. Porem esse mesmo conceito pode deixar o jogo raso e superficial, deixando o jogador desanimado por conta da falta de interação ou desafios, dando a impressão que seu envolvimento é apenas superficial, o que pode acabar por gerar frustrações. É preciso manter uma média de fluidez da narrativa, assim como interação e desafios ao jogador.

10. Similaridades

O projeto usara arte gráfica baseada em *Neo Pixel Art* como vertente artística, podendo entrar em comparativo com o estilo adotado no similar *The Last Night.* Por questões da popularidade que esse estilo vem ganhado perante o público, o que pode **facilitar a notoriedade** do *game* entre a os possíveis consumidores. Jogos com arte gráfica em *Pixel Art* no geral tem sido bastante popular entre o grande público, como pode ser visto no tópico sobre *Análise de mercado*. Portanto, isso pode vir a ser uma vantagem no sucesso e popularidade de vendas. Também podendo usar seu estilo visual "retro" como uma **sátira**

[1] **Um personagem não jogável/manipulável** (em inglês: **non-player character** ou **NPC**) é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador.

ou ironia, agregando ao conceito crítico do jogo. Pelo fato do game se passar em um universo futurístico, a aparência antiga, que hoje voltou a ser apreciada, pode servir para reforçar a crítica a falta de mudanças.

O jogo também usara mecânicas *Adventure* para sua movimentação, assim como em *The Last Night* e em *Murder*, isso pode vir a deixar o *gameplay* mais dinâmico, diferente do *Point-and-Click*, **favorecendo a imersão** e fixando da atenção do jogador, pelo simples fato do mesmo ter um controle mais livre e direto sobre os personagens.

Também será incluso mecânicas de narrativa com diferentes respostas, conhecida como **diálogos em árvore**, como em *Gods Will Be Watching.* Isso poderá criar diferentes caminhos para a trama, além de deixar o universo mais vivo e profundo para o jogador, o que fortalecera sua imersão durante sua jogatina. Assim também criando diferentes formas de progressão perante a narrativa, mesmo que simples, mas que aumentaram o enriquecimento do universo explorado no *game*. Será criado um protótipo a para estudos sobre as melhores formas de aplicar tais mecânicas de jogo, sem que o *gameplay* perca sua dinamicidade.

A atmosfera será semelhante à apresentada pelos similares. Retratando um **futuro *Sci-Fi***[2]*,* onde a tecnologia tomou conta de todas as atividades, fazendo parte do cotidiano do ser humano, seja em tarefas casuais, no trabalho e até mesmo fazendo parte de seu corpo, assim como acontece em *Murder*. Esse universo também conterá robôs, centrais de computadores por todos os lados, projeções, ciborgues, androides e outros organismos mecatrônicos, assim como é visto em *Gods Will Be Watching* e *Murder*. Por fim sua atmosfera será retratada com diversos apetrechos, *gadget's* e informações visuais, como painéis holográficos, letreiros de led's e entre tantas outras coisas que remetam a um universo futurístico, semelhantes aos jogos *The Last Night* e *Murder*.

11. Vantagens e Inovações perante Concorrentes

O jogo usara como base a mecânica de jogabilidade *Adventure* com mecânicas de exploração em cenários 2D referenciando antigos jogos de *Point and Click*. Boa parte dos concorrentes e similares com essa temática e mecânica, como *Murder* e outros jogos de mecânica 2D, utilizam normalmente de elementos onde o jogador deve atravessar o cenário enfrentando obstáculos e inimigos, buscando um bom tempo e pontuação. Em nosso projeto o usuário devera **explorar o cenário**, buscando elementos e informações importantes para o desenvolvimento da trama, ocasionando em uma exploração do ambiente para assim poder progredir. O objetivo é misturar a mecânica de plataforma, movimentando seu personagem lateralmente, com a antiga mecânica *Point and Click*, aonde o jogador utilizava do mouse para se movimentar pelo cenário, buscando itens, interações com pessoas e com objetos, achando pistas e informações sobre a estória.

Com isso tento buscar um *game* onde o jogador deverá se deslocar pelos cenários horizontalmente, como nos jogos em plataforma ou *Action Adventure*, mas sem usar de uma mecânica simples comumente usadas, que costumam avançar a narrativa apenas com o deslocamento do personagem, sem estimular explorações ou interações que podem vir a aprofundar a experiência de jogo. Quero criar um *game* com uma maior **interação do personagem com o cenário** em si. Isso será feito acrescentando elementos e informações nos cenários, todos de influência para o decorrer e aprofundamento da trama. Assim como a inclusão de diálogos em arvores, possibilitando diálogos que aumentam a sensação de "livre arbítrio" para o jogador, da mesma forma que ajudam na imersão da narrativa. Ou seja, o jogador devera movimentara seu personagem pelo cenário, mas ao invés de apenas

[2] **Ficção científica** é uma forma de ficção desenvolvida no século XIX, que lida principalmente com o impacto da ciência, tanto verdadeira como imaginada, sobre a sociedade ou os indivíduos. O termo é usado, de forma mais geral, para definir qualquer fantasia literária que inclua o fator ciência como componente essencial, e num sentido ainda mais geral, para referenciar qualquer tipo de fantasia literária. Em inglês o termo ficção científica é às vezes abreviado para **sci-fi** ou **SF**. Em português, é abreviado para **FC**

progredir da esquerda para a direta, como usualmente é feito, o personagem devera interagir com objetos e pessoas nesse mesmo cenário.

Outro diferencial que busco ter será no enredo, ao contrário da grande maioria dos jogos oferecidos no mercado, aonde se tem um único protagonista e alguns coadjuvantes que lhe ajudam em sua missão, meu objetivo é trazer **três personagens** para nossa trama, todos com o mesmo peso e relevância. Esses personagens iram ter características distintas, o que irá aumentar seus carismas, tornando-os icônicos. Cada um contara com aspectos e personalidades extremamente distintas, buscando assim apresentar todos os lados e opiniões a respeito do mundo fictício que foi criado.

Outro diferencial se trata do padrão de gênero e etnias frequentemente usados nos *games*, como utilizaremos três personagens, poderei ter uma variedade maior de gêneros e etnias, buscando agradar todos os gostos e fugindo do senso comum do homem caucasiano comumente utilizado em todas as narrativas. Meu jogo contara com uma personagem feminina, um jovem negro e um senhor caucasiano branco, o que foge bastante do visto atualmente no mercado.

E por fim, a estória tentara abranger uma sociedade, utilizando dos personagens para demonstrar esse mundo. Ou seja, existem personagens, como nos concorrentes, mas nosso propósito é trazer as características desse universo para o centro do foco, usando os personagens como um meio do jogador imergir nesse mundo. Em todos os similares demonstrados, todos apresentam um **universo rico** e bastante característico, porem esse mundo serve apenas de pano de fundo para a narrativa do personagem principal, o mundo em si é pouco aprofundado, não demonstrando propriamente como ele “funciona”, como comportamentos sociais, ideias e culturais, tudo é muito inexplícito, ficando aberto a interpretações.

O projeto buscara trazer isso à tona, o alvo da trama será o próprio universo dessa ficção, sendo os protagonistas apenas um meio para retratar essa sociedade, demonstrando como ela funcionam, como as pessoas agem, seus ideais e suas filosofias. Claro, isso não significa que os personagens serão descaracterizados ou tirados de seus méritos, todos serão bem trabalhados e terão personalidades, emoções e razões profundas, mas a narrativa não os terá como único proposito e foco.

12. Síntese da análise

JOGO	NOTA DA CRITICA ESPECIALIZADA[3]	NOTA DA COMUNIDADE	GÊNERO	DATA DE LANÇAMENTO
GODS WILL BE WATCHING	8.0	8.2	AVENTURA	24/07/2014
THE LAST NIGHT	-	-	AVENTURA	EM PRODUÇÃO
MURDER	-	-	AVENTURA	EM PRODUÇÃO

JOGO	NUMERO DE PERSONAGENS JOGAVEIS	GENERO DOS PERSONAGENS	FINAIS ALTERNATIVOS	MÊCANICA DE DIALOGOS
GODS WILL BE WATCHING	1	MASCULINO	SIM	SIM
THE LAST NIGHT	1	MASCULINO	-	NÃO
MURDER	1	FEMININO	-	-

[3] *Notas média entre a crítica especializada (IGN, Gamespot, Metacritic)*

PÚBLICO-ALVO

13. Características do Público-Alvo

- **Sexo**: Homens e Mulheres
- **Faixa Etária**: Entre 15 e 30 anos
- **Escolaridade**: Ensino Médio em diante
- **Nível de Renda**: Média baixa e superiores
- **Ocupação:** Trabalhadores/Estudantes
- **Hobbies:** Aficionados e interessados por tecnologia

14. Hábitos e Cultura

- **Regionais:** Pessoas com moradias em grandes centros urbanos
- **Culturais:** Cultura de base ocidental moderna
- **Hábitos de Consumo:** Aquisição de acessórios e produtos tecnológicos (como celulares; computadores; tabletes e etc.)

15. Descrição

O público buscado pelo projeto, são pessoas com perfil de **consumo ativo**. Pois uma das mensagens do jogo é sobre como a tecnologia está estagnada, presa apenas à renovação do novo pelo novo, assim como *Zygmunt Bauman* descreve em seu livro *Modernidade Liquida*, a constante necessidade do ser humano em consumir itens novos, faz com que indústria supra essa vontade relançando tecnologias já existentes, mas com mudanças rasas, mas suficientes para estimular a compra e a vontade de consumo de boa parte da população. Portanto, por conta da mensagem que o *game* busca passar, sobre o consumo desnecessário forçado pela indústria, é necessário que seu público esteja nesse padrão de classe social, a qual exista um consumo de mercadorias, para que assim a crítica possa fazer um sentido real ao jogador.

Como o projeto também está carregado de indagações filosóficas e sócias, é necessário que o usuário possua um conhecimento, mesmo que básico, desses fatores. Não estou buscando entretenimento por si só, mas sim tocar os jogadores, querendo que ao final da experiência eles reflitam sua situação e pensem a respeito do mundo que vivem. Para isso preciso primeiramente que eles entendam a complexidade da mensagem, por conta é necessário um **nível de conhecimento médio**, no mínimo básico, principalmente nas áreas de **filosofia e sociologia e acerca de política**.

Outro fator relevante é sobre o foco em estudantes e trabalhadores, afinal como irei questionar e trabalhar questões sociais a respeito do consumismo destrutivo, é de importância que essas pessoas não apenas consumam, mas entendam como o consumismo pode ser prejudicial e desnecessário. E para que isso aconteça, é importante que o usuário entenda sobre responsabilidades e consequências de atos, tais como consumismo desenfreado.

Assim **usuários com renda própria**, que entendam como funciona o sistema de entrada e gostos de renda, serão mais sujeitos a entender a narrativa. Por serem responsáveis pelos mesmos, e de como ele pode ser prejudicial para pessoas que não possuem controle de seu consumo. Pois caso o usuário ainda seja jovem, não possuidor de renda própria, a mensagem pode não ser captada na integra, pelo fato do jogador não ter experiências ou entendimento diretos sobre as dificuldades retratadas na obra.

Por último, meu foco será em pessoas que **habitam centros urbanos**, por conta da distante realidade que o jogo trás para os viventes de zonas rurais. Como retratarei um centro urbano futurístico, é interessante que o usuário veja e compare a situação da trama com a sua própria realidade, para assim abstrair a ideia e a mensagem principal do jogo. Uma pessoa com cultura mais simplória pode não abstrair a mensagem, ou distorcer a crítica que o jogo busca passar. Portanto é interessante que o jogador/usuário já tenha experiências em cidades e saiba como pode ser a sociedade em grandes centros urbanos, um local que exige uma conexão quase que 24h por boa parte dos funcionários. Assim como uma base cultural ocidental é mais sugerida, devido aos padrões de vida e consumo serem similares ao abordado na obra. Podendo, portanto, comparar as críticas sobre a exacerbação de conexão relatadas no futuro game ***Paradox Line***, com a sua própria realidade, onde é preciso se manter 24 horas e sete dias por semana com o celular ligado e próximo.

CONCEITO BASE

16. Conceito ambientação

O projeto busca trazer uma arte gráfica no estilo ***Neo Pixel Art***, tentando não apenas se aproveitar da fama que esse estilo vem tomando recentemente, mas de certo modo fazendo uma ironia ao fato do jogo se passar em um mundo futurístico. Com isso buscarei ironizar uma crítica ao retrocesso tecnológico, demonstrando como mesmo em um futuro teoricamente avançado, as coisas continuam as mesmas, como o grafismo de jogos da década de 90 que voltaram a ser populares na atualidade.

A atmosfera será densa em boa parte da narrativa, com elementos carregados com luzes e led's, letreiros luminosos, carros voadores e etc. Buscando sempre retratar um ambiente futurístico. Como robôs se movimentando e interagindo com o protagonista e outros personagens. Também existiram ambientes digitais, por onde o personagem irá passar, uma simulação de realidade/realidade virtual.

Porem mesmo com essa visão extravagante do futuro, também existiram elementos da nossa realidade, demonstrando como o futuro não é realmente "futurístico", e também possui falhas que são comuns atualmente, assim como adaptações para encaixar novas tecnologias ao que já está velho, como os fios de luz expostos atualmente por serem instalados em velhas construções do século XVIII.

Desses elementos podemos ressaltar a poluição visual, tanto por letreiros e excesso de carros voadores, cabos e fiação em superabundância, sujeira espalhada pelas ruas, moradores de rua e etc.

17. Jogabilidade

A jogabilidade proposta pelo projeto, terá como conceito base a mecânica de *games* no estilo ***Adventure***, o jogador ira se movimentar lateralmente um ambiente bidimensional, o qual devera interagir com objetos e outros personagens, buscando informações ou artefatos que possam ajudar no decorrer da trama, tentando assim mesclas os estilos de *Adventure* com os clássicos *Point and Click*. Outro elemento de jogabilidade interessante presente em ***Paradox Line***, são a presença de três personagens principais, cada um com uma mecânica distinta e maneiras próprias, as quais o jogador terá que aprender e utilizar.

Esses personagens serão trocados rotineiramente a cada capitulo, sem o consenso do jogador, trazendo uma mecânica dinâmica e variante ao jogo. O jogador devera interagir

com outro *NPC's* tendo diálogos e buscando soluções, também deveram se locomover pelo cenário em busca de objetos e itens que possam ser importantes ou relativos à para o *gameplay*.

A jogabilidade pretende ser **simples**, focando a complexidade nos diálogos, na estória e na personalidade dos personagens. Por conta disso, usarei apenas os botões de movimentação laterais, para mover-se lateralmente, e um único botão de ação que será usado para interagir com o cenário próximo ao personagem, com outros personagens e para selecionar respostas durante os diálogos. Ao encontrar um item, o mesmo será adicionado ao um hud que indicara seu inventario, esses itens serão usados automaticamente quando necessários, sem necessitar de uma seleção previa por parte do jogador, bastando apenas interagir com os elementos corretos na ordem certa. Ao interagir com outros personagens, será exibida uma lista de diálogo, onde existiram diversas opções de respostas ou perguntas, que o jogador poder escolher. Isso irá moldar os diálogos entre o jogador e os *NPC's* conforme suas escolhas, tornando o jogo vivo e dinâmico. Também existiram notas relativas a trama e ao universo vivido, que estarão adequadamente espalhadas pelo *game*, tais notas, quando recolhidas, serão armazenadas em um menu de documentos que poderá ser consultado a qualquer momento. Cada personagem também contara com um assistente robótico distinto, os quais iram lhe ajudar com dicas ou ações estabelecidas para cada momento específico da narrativa.

18. Narrativa

A narrativa se passara em um na cidade futurística ***New Age City***, a qual apesar das novas tecnologias, a sociedade continua a mesma, as pessoas demonstram os mesmos atos e padrões sócias do mundo atual, fazendo as mesmas coisas, porem de formas diferentes. A sociedade avançou consideravelmente em sua tecnologia, porem apesar de novas inovações e novos apetrechos, suas ideologias e costumes continuam os mesmos. O ser humano faz o mesmo que sempre fez, apenas mudando seus meios, mas resultando nos mesmos fins.

Neste mundo, somos sujeitos a grandes corporações, assim como atualmente dependemos de operadoras para conexão de telefone, internet e etc., nesse futuro não será diferente, com o constante crescimento e necessidade de conexão, será muito mais preciso estar conectado, porem os problemas e relacionados continuaram. Problemas como a falta de um sistema de saúde universal e funcional também continuará sendo uma realidade, assim como a violência e a má distribuição de renda.

Com isso teremos **três personagens**, primeiramente um **trabalhador de padrão executivo**, classe média, negro, que se vê frustrado pelas falhas e problemas vindos com seus acessórios e a maneiras como as coisas não funcionam como deveriam. Esse personagem se vê preso a um meio do qual não pode sair, por questões de moradia, sociais ou empregatícias. E se sente frustrado, por além de suas impotências e falta de opções, está preso a um meio falho, o qual não cumpre com suas promessas e expectativas. Isso se enquadra nos padrões atuais, como o descumprimento de conexão constante oferecido pelas operadoras, sistemas operacionais que travam, queda frequente de conectividade e etc. E por conta de estar presos a empresas e prestadoras de serviços, por causa de suas necessidades, o mesmo se frustra, pois nenhuma das empresas cumpre com sua palavra, oferecendo serviços ruins. O personagem então começa a se questionar sobre questões de porque estamos presos a um sistema falho, porque não existe uma melhora ou uma mudança significativa.

O segundo personagem por sua vez, se atribui o papel de um velho **trabalhador proletário de baixa renda**, que vê problemas na tecnologia atual, e possui um saudosismo pelo antigo. Demonstrando a suas maneiras como as novas implementações não apenas fazem as mesmas funções que já eram feitas, mas acabam por sendo menos eficiente. E

para ele deixando muito a desejar comparado as vantagens que tínhamos antigamente, criticando constantemente os novos produtos. Isso se encaixa atualmente na teoria da obsolescência programável, aonde produtos são feitos para durar pouco. Esse personagem deseja um retrocesso tecnológico, desejando que as coisas voltem a ser como era antigamente, pois para o mesmo, além do saudosismo, as coisas eram melhores. O mesmo critica a sociedade, não gostando das novas inovações, e sempre apontando falhas, nem sempre relevantes, sobre como as coisas estão ruins. Demonstrando saudades o passado, comentando sobre como a vida era melhor em outros tempos, por mais que isso possa não vir a ser verossímil.

E por último teremos uma personagem **jovem adulta com renda média alta**, que se encontra extremamente conectada, utiliza de diversos acessórios, gosta disso, e necessita cada vez mais de novas e modernas tecnologias. A mesma se atualiza frequentemente, mesmo que desnecessariamente, de todos os apetrechos disponíveis no mercado, ela gosta da tecnologia e a consome, investindo em novos acessórios, mesmo que esses sejam relativamente idênticos aos que já possui. A mesma possui inclusive partes cibernéticas em seu corpo, alegando que suas partes robóticas funcionam muito melhor do que quando eram biológicas. Ela vive conectada e está frequentemente imersa no mundo virtual, caminhando e viajando pelo mundo e pela rede cibernética, assim como na realidade virtual. Com o caminhar de sua trama será indagado questões de consumismo moderno e vivencia digital, demonstrando de maneira extrema, como podemos consumir em excesso, mesmo que esses produtos não sejam de relativa importância. Também queremos mostrar como existira a vida virtual no futuro, e como isso pode ser benéfico e maléfico para a conexão de uma sociedade. Onde a personagem poderá viajar e interagir com o mundo virtual, quase que de maneira física. Da mesma forma que iremos demonstrar como tais avanços afastam a humanidade do mundo real em si.

GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

ANALISE DE MERCADO

19. Sites de hospedagem online

No mercado atual, existem diversos sites de hospedagem de jogos em flash acessados via browser, sendo os mais conhecidos o site *Kongregate* e o *Newgrounds*. Ambos os sites postam diversos formas de conteúdo, como matérias, analises, vídeos e etc., mas seu foco principal são os jogos via browser. Em nenhum dos sites é necessário fazer download, os jogos são carregados no navegador e já podem ser jogados, ambos gratuitos, não é necessário pagar para jogar. Esse não é o meio pelo qual o *game* ***Paradox Line*** pretende ser disponibilizado, mas é um ótimo meio de análise de mercado se tratando de games Indies, devido a sua forte comunidade, tanto de desenvolvimento como quanto de público, presentes nesse nicho.

O site *Newgrounds* desenvolve conteúdo próprio, mas em sua maioria são jogos hospedados que são desenvolvidos pela comunidade. Já no site *Kongregate* todo o conteúdo é feito pelos usuários. Essas plataformas têm bastante destaque na internet, sendo bastante conhecidas pelos usuários.

Ambas possuem sistema de remuneração ao desenvolvedor. Funcionando conforme a reciprocidade do jogo dentro do site, quanto mais usuários jogarem e gostarem do jogo, mais renda será revertida ao criador.

Abaixo temos duas listas de análise do site *Newgrounds*, sendo a primeira os jogos de maior visualização, e a segunda os jogos com melhores notas:

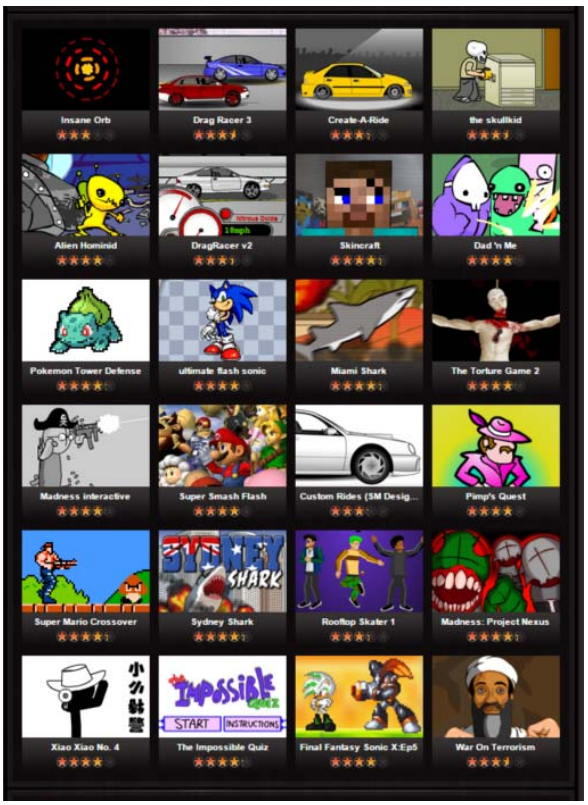


Figura 1 Jogos mais populares Newgrounds

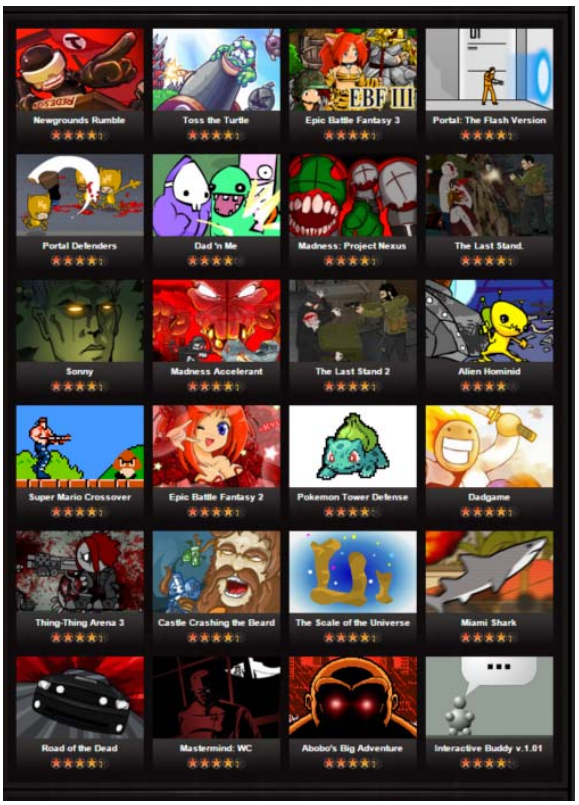


Figura 2 Jogos mais bem votados Newgrounds

Ao analisar os dados do site *Newgrounds,* vemos que dos principais jogos vistos e votados, temos uma variação muito grande de alternativas visuais, indo desde *cartoon, pixel art* até mais realistas. Mas podemos notar uma semelhança no fato de todos os jogos terem desenhos de bastante expressão, de certa forma caricata.

Notasse também que não necessariamente os jogos mais jogados são os mais bem vistos pela comunidade. Tendo inclusive jogos mais jogados com apenas 3 estrelas de pontuação, e dos mais jogados, nenhum possui uma classificação com 5 estrelas, que seria a classificação máxima.

Outro padrão notado nos jogos mais populares, é que uma boa parte possui personagens já consagrados de outras franquias maiores, como o *Sonic*, *Mario, Pokémon, Contra* e etc. Esse fator pode indicar que jogadores procuram jogos com os mesmos personagens de franquias que eles já conheçam.

Já nos jogos mais bem avaliados é visível que o número de jogos inspirados em outras franquias cai drasticamente, possuindo apenas 3, sendo esses *Portal, Contra* e *Pokémon.* Todos os outros jogos se baseiam em propriedades intelectuais autorias dos desenvolvedores. O que pode demonstrar, que apesar de jogos inspirados em outras franquias fazerem sucesso, não necessariamente são os favoritos da comunidade.

Vemos também uma variação grande no estilo gráfico dos jogos favoritos, todos sendo bem distintos, indo desde desenhos realistas e trabalhados, até cartoon's de extrema simplicidade, mas todos são muito característicos e de fácil memorização.

Outro fator interessante, é notarmos que mesmo sendo os jogos mais bem votados, nenhum deles conseguiu a classificação de 5 estrelas. Ou seja, nem mesmo o jogo com maior aceitação, foi totalmente aprovado pelos jogadores do site.

E por fim, em sua maioria os jogos são em plataforma, em ambas as listas, mostrando uma preferência por esse estilo de *game* no site *Newgrouds*

Agora veremos o site *Kongregate* da mesma forma, primeiramente uma lista com seus jogos mais jogados, em seguida os mais bem votados:

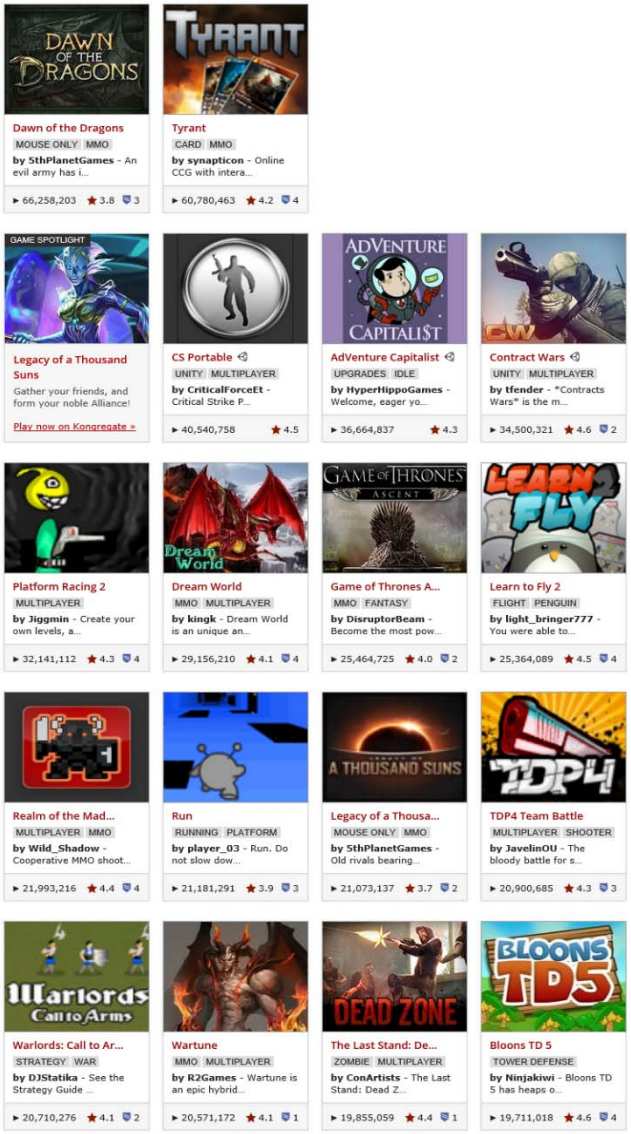


Figura 3 Jogos mais jogados Kongregate

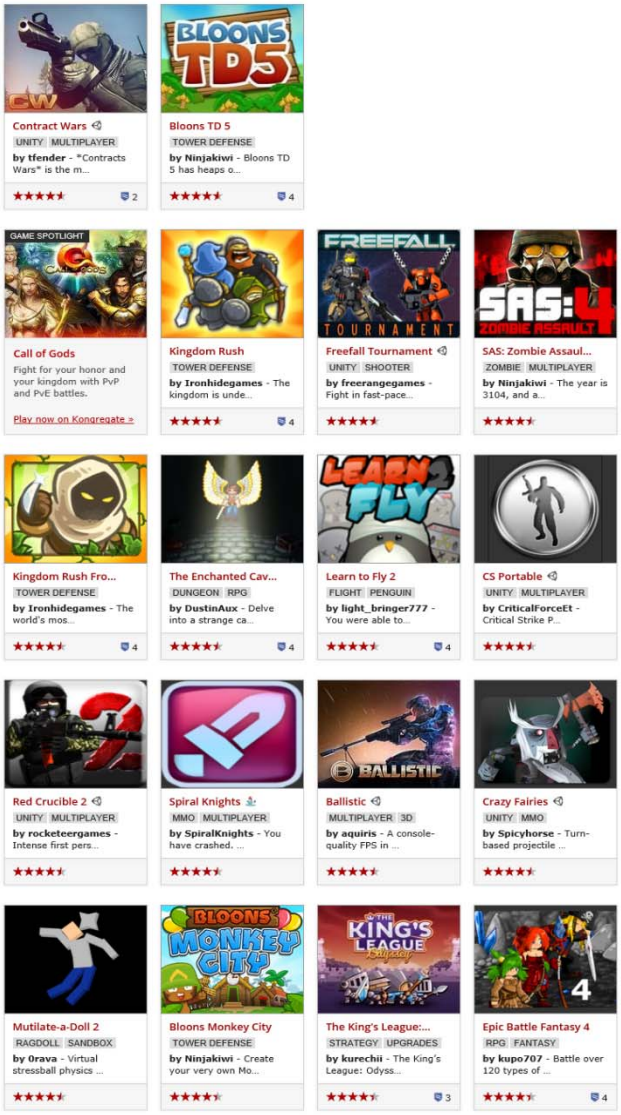


Figura 4 jogos mais bem votados Kongregate

No site *Kongregate* podemos notar que existe uma correlação maior entre os jogos mais jogados e os melhores avaliados, tendo uma quantidade maior de títulos presentes nas duas listas.

Notamos também que no site *Kongregate* a quantidade de jogos inspirados em series de terceiros é quase nula, contando apenas com um jogo inspirado em *Conter-Strike*, intitulado de *CS Portable*, todos os outros possuem padrões e propriedade intelectuais autorais, apesar de não necessariamente possuírem mecânicas inovadoras.

É importante notar a inexistência de jogos em *pixel art* nas duas listas do site *Kongregate*. Nas listas de jogos mais jogados e avaliados podemos notar a predominância de dois estilos gráfico, o primeiro sendo o realismo e o segundo sendo o cartoon em si.

Tendo apenas um game em *Vector Art* na lista de mais bem votados, sendo esse o de título *Multilate-a-Doll 2.*

Por fim podemos analisar a existência dos gêneros presentes nas listas, como jogos mais jogados temos um balanço entre MMO, RPG, Ação. Já os jogos mais bem votados contam em sua maioria com jogos de Tower Defense, seguidos de jogos Multiplayer, RPG/MMO e por fim Shooter.

20. Serviços de vendas digitais via download

Dos serviços de hospedagem com sistema de pagamento vinculado a download, que buscarei como principal forma de distribuição de meu *game,* podemos citar 3 dos mais importantes, e que possuem políticas que ajudam os desenvolvedores independentes. Sendo esses *Steam, Playstation Store* e a *Xbox Live*. *Steam* com foco e desenvolvimento principal voltado ao PC's. *Playstation Store* voltada aos produtos e consoles da *Sony*. E por fim a *Xbox Live*, que é operada pela *Microsoft*, tendo sua distribuição nos seus consoles, *Windows* e no *Windows Phone.*

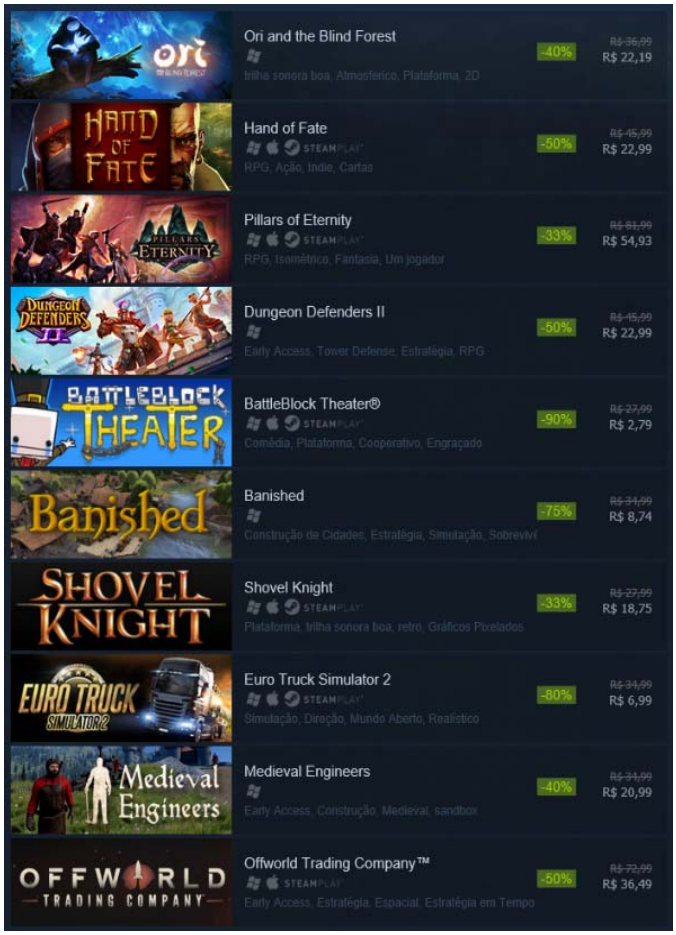


Figura 5 Jogos mais vendidos da Steam

Analisando a lista de jogos *Indies* mais vendidos da *Steam*, podemos notar uma boa distribuição no padrão de gêneros dos jogos, indo desde RPG de cartas, até construção de cidades. O que é interessante, pois demonstra uma maior flexibilidade do público.

O preço médio dos jogos oscila entre 30 e 80 reais (não levar em consideração as promoções). Outro fator a ser considerado, é que em sua maioria, menos o *Euro* Truck, todos os outros jogos possuem universos fantasiosos, com temas variados, como magias, ficção e etc. demonstrando o interesse da comunidade por universos lúdicos.

A seguir veremos os rankings do *Xbox*

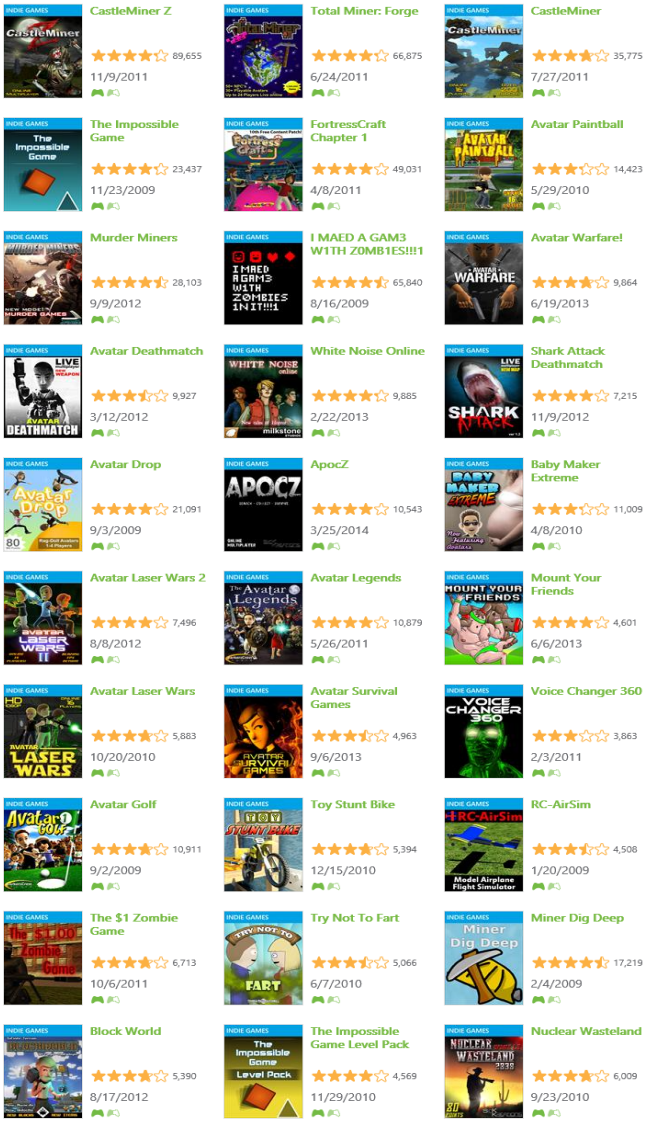


Figura 6 Mais vendidos Xbox Live

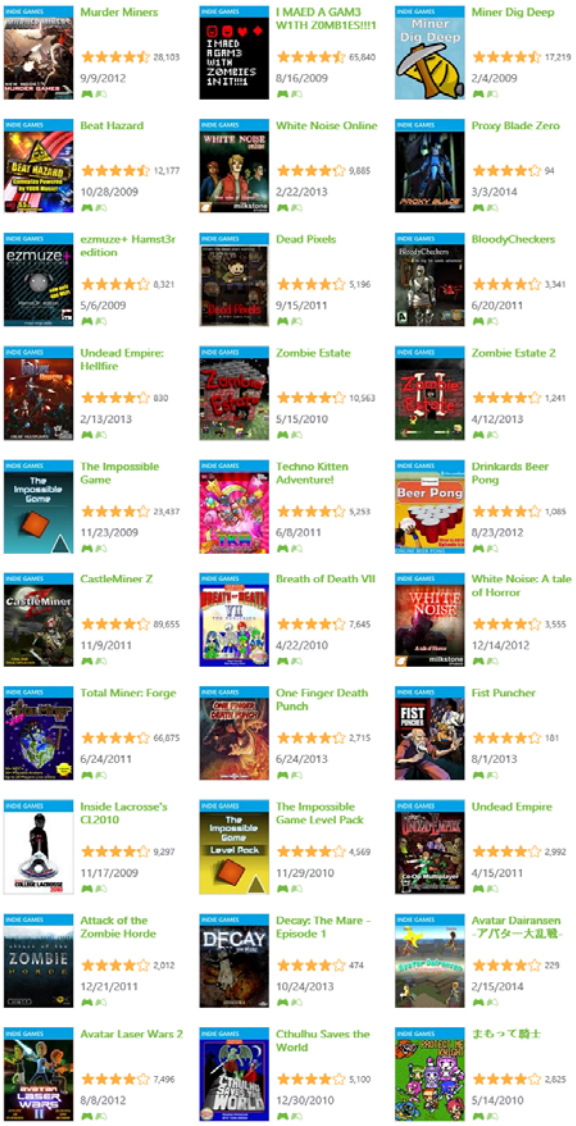


Figura 7Mais bem avaliados Xbox Live

A *Microsoft, com o serviço da Xbox Live, ou Windows Store,* possui assim como a *Steam* uma boa variação de gêneros de jogos, assim como a variação de estilo. Porem nela podemos encontramos mais jogos com *Pixel Art*, o que é positivo. Seus preços são mais acessíveis, o que pode chamar mais a atenção do consumidor.

Um dos fatores a se dar atenção, é a grande quantidade de jogos com temática de zumbis, algo que não foi encontrado nas outras distribuidoras.

E por último a *PS Store*

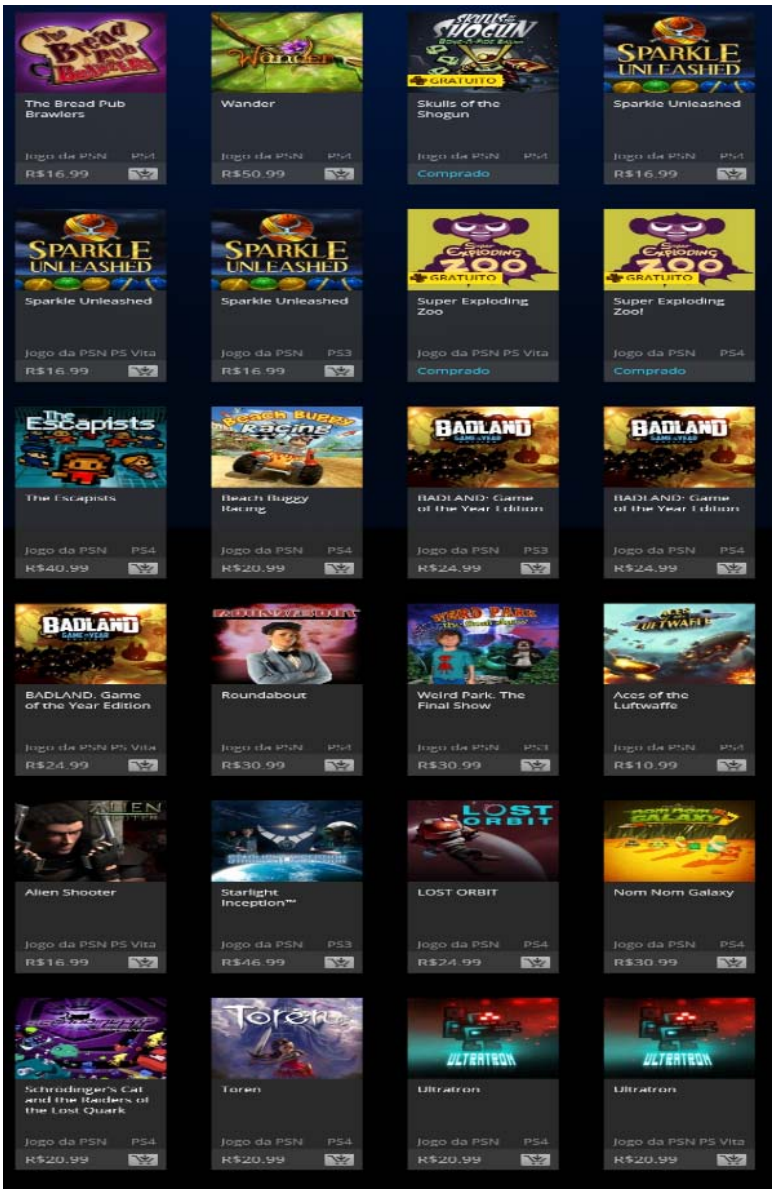


Figura 8 Data de lançamento Playstation Network

(Infelizmente a *PS Store* não possui um sistema de filtragem por mais jogados, ou mais avaliados, apenas em ordem alfabética, preço ou data de lançamento.)

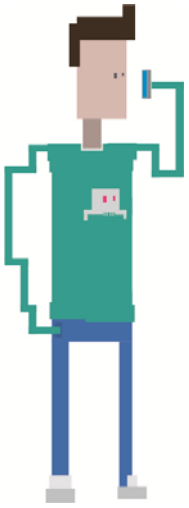
Dos jogos presentes na lista de lançamento da *PS Store,* podemos notar que das listas ela é a que mais apresenta jogos em Pixel Art. O valor dos jogos é bastante semelhante à dos jogos da *Xbox Live*, ficando na média de 20 reais.

ALTERNATIVAS VISUAIS

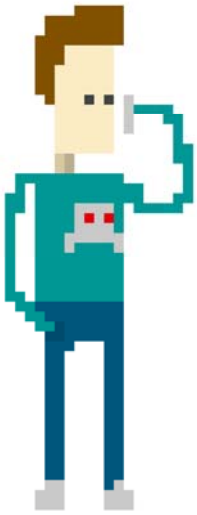
21. Propostas Visuais

Com base nos estudos realizados sobre o mercado de games *Indies*, e buscando uma melhor coleta de dados a respeito do público e da comunidade deste universo, foi realizada uma pesquisa para melhor resolução a respeito dos parâmetros visuais e artísticos preferidos pela mesma comunidade.

Portanto os conceitos primordiais do projeto, utilizando a base de análise dos principais concorrentes e as informações obtidas após a avaliação dos jogos em geral nos meios de distribuição. Foram obtidos três alternativas visuais que podem vir a ter maior interesse por parte do público, sendo as seguintes:



- O primeiro protótipo criado no software Illustrator, com vertente a arte *Vector Art* minimalista, utilizando apenas de vetores e linhas retas.

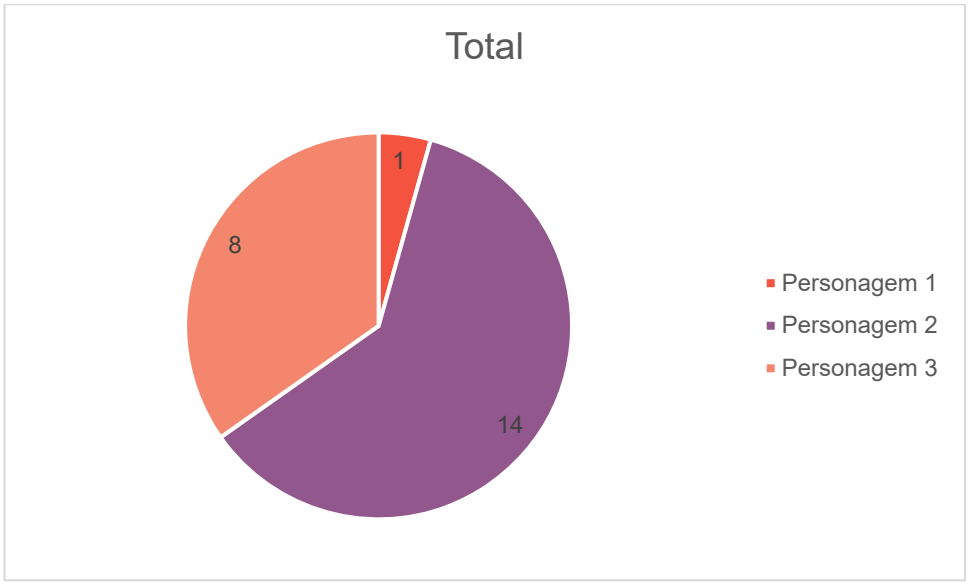


- No segundo modelo, produzido no software *Photoshop,* foi apresentado um formato em *Pixel Art* minimalista, onde se busca deixar os pixels em evidencia, porem de forma moderna, diferente da pixel art retro.

- O terceiro modelo, também produzido utilizando o software *Photoshop*, segue novamente um estilo diferenciado de *Pixel Art*, nesse caso mais moderno e realista.

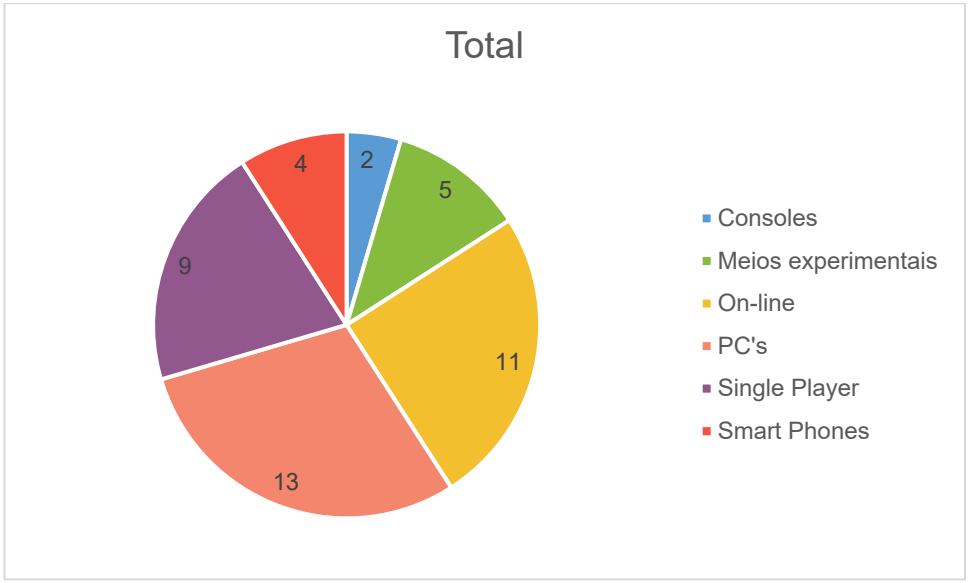
22. Teste de Recepção

As três imagens foram apresentadas ao público alvo do projeto, em forma de pesquisa online. O formulário de respostas foi distribuído em diversos meios sociais, como *Facebook*, comunidades da *Steam* e fóruns relacionados ao tema. O formulário questionava sobre qual arte gráfica era de maior agrado. O segundo personagem obteve maioridade de aprovações, ficando pouco à frente do terceiro, que também teve boa aprovação de público, sendo apenas o primeiro consideravelmente rejeitado.



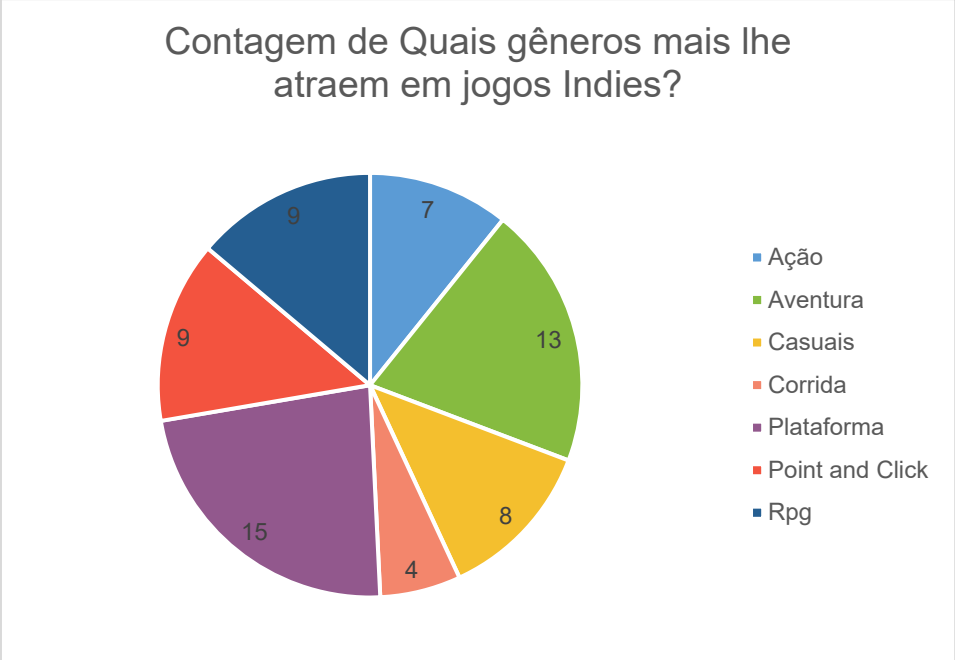
Portanto ficamos com duas soluções visuais com boa receptividade de público, sendo essas o segundo e o terceiro personagens. Ambas utilizam *Pixel Art*, porem uma minimalista e a outra realista. Podemos assim chegar a um consenso, e buscar um meio termo que agrade a todos os usuários.

Também foi realizado uma pesquisa sobre quais as formas de interação são de preferências dos usuários, tais como celulares, computadores e etc. A pesquisa permitia múltiplas escolhas.



Nessa pesquisa podemos observar certas significâncias dos resultados obtidos, como a maioridade da preferência dada pelos usuários a jogos de PC, que obtém grande vantagem comparado aos outros meios, maior que 100%. Já em seguida temos *SmartPhones* e meios experimentais (comumente usados em galerias de arte), os dois possuem um padrão de aceitação similar perante o público. O que causou surpresa, principalmente pelos jogos experimentais, que pensava-se ser um meio de pouco conhecimento do público geral. Já os consoles ficaram relativamente atrás das outras propostas, sendo o menos citado durante a pesquisa, podendo ser um campo de pouco acesso para os jogos *Indies*.

Por último as mecânicas de jogos *Single Player* e On-Line demonstraram ter uma aceitação por igual do público entrevistado chegando a resultados relativamente iguais. Demonstrando que os usuários não se importam em jogar sozinhos ou jogar com outras pessoas. O que é resultado positivo, já que o projeto busca ser um jogo *Single Player*.



Por último foi realizado uma pesquisa sobre as preferências de gêneros para o público alvo, possibilitando múltiplas escolhas por parte do entrevistado. Logo de início podemos notar que todos os gêneros possuem uma boa distribuição e aceitação, mostrando um público bem versátil. Dos Gêneros mais aceitos temos jogos em Plataforma e Aventura. Esse é um ótimo resultado, tendo em vista o foco do projeto, que pretendo desenvolver um jogo em plataforma, com uma narrativa bem trabalhada, típica dos jogos de Aventura.

Em segundo ponto podemos analisar os jogos Point and Click e os de RPG, que obtiveram resultados muito próximos, ficando em segundo lugar no nível de aceitação dos usuários. Outro resultado promissor, pois retomando, o projeto, por mais que seja um jogo com mecânica de jogos em Plataforma, também buscara trazer mecânicas de jogos Point and Click, e essa boa aceitação do mercado para os dois gêneros é de vital importância.

Em sequência temos os jogos Casuais e de Ação, o que nos foi uma surpresa, afinal esse estilo de jogos são os mais consumidos pelo mercado *Mobile*. Por mais que nosso projeto não se destine a esse mercado, é interessante ver que certos aspectos não se refletem eu entre nichos de consumidores de jogos indies, tendo essa como uma diferença distinta do público do mercado *mobile* e do público de PC/Consoles.

Por último temos o gênero de Corrida, que não tem muita preferência pelo nosso público, ficando em último lugar, segundo a pesquisa realizada.

DESENVOLVIMENTO

NARRATIVA

23. Conceito

A narrativa do projeto se utilizara de três personagens protagonistas. Que terão os respectivos nomes de **Kelvin, Fahren** e **Celsius**. Os três apresentam características e personalidades distintas, cada uma tendo seu devido peso na história, ajudando em seu desenvolvimento e compreendimento. Para isso, cada protagonista mostrara um ponto de vista diferenciado, buscando assim aprofundar de maneira abrangente os temas relacionados, trazendo a realidade trabalhada por pontos de vista diferentes.

Os três personagens são acompanhados por seus parceiros coadjuvantes, 3 no total, sendo esses **H-Stella** (Kelvin), **U-Linny** (Fahren) e **Jeff-W** (Celsius). Os irão acompanhar e interagir com os protagonistas integralmente durante a narrativa, lhes trazendo informações, dando conselhos ou dicas de como prosseguir seus caminhos. Eles também possuem sua devida importância no desenrolar da trama, trabalhando como auxiliares de seus devidos personagens.

Por conta dos seguintes fatores tais nomes lhes foram atribuídos aos personagens. O nome Kelvin, Fahren e Celsius, possuem inspiração nos três mais famosos sistemas de medida de temperatura usados atualmente. Fahren faz referência a medição Fahrenheit, enquanto Kelvin e Celsius fazem referência aos sistemas de medida de mesmo nome. O motivo da inspiração se baseia no fato de todos os três sistemas apresentarem medidas e **parâmetros diferentes** uns dos outros, mas ambos os três buscam os **mesmos resultados**, no caso, informar a temperatura. E isso se vale aos nossos protagonistas, pois como explicado anteriormente, suas histórias, apesar de distintas, estão correlacionadas, e buscam os mesmos ideais, os quais serão descritos mais à frente.

A história gira em torno de um universo fictício, em um futuro não muito distante. Carregando uma temática de ficção cientifica, contendo diversos elementos de característica “futurística”, como robôs, ciborgues, androides, conexão mental via rede e etc.

Esse futuro utópico se passa mais precisamente em ***New Age City***, uma cidade criada com o intuito de ser o futuro, uma nova era. Todos os serviços da metrópole são digitais e conectados a sua rede central, conhecida como ***Di-Li***, a população usufrui desse sistema de conectividade em massa, que facilita a integração e o funcionamento de todo o sistema. Tendo grande parte dos trabalhos e serviços realizados no meio digital/virtual. Com isso, os cidadãos passam seus períodos no mundo real apenas para aproveitamento próprio. Afinal, por mais que exista o avanço da realidade e entretenimento digital, a grande massa ainda preferia viver uma experiência “real”, há uma simulação virtual.

Por conta disso, a rede administrativa de ***New Age City*** começa a catalogar os períodos ociosos no mundo real como um desperdício de produtividade. A tal ponto que resolve tomar medidas drásticas a fim de corrigir o desfalque existente. Essa “correção” se dá início com a inserção do malware, intitulado de “***Dr4G-H1M***”, a rede. Tal o qual tem o intuito de puxar e prender a consciência dos indivíduos no mundo virtual, usando-as apenas para fins produtivos de serviço, usando suas mentes como base de processamento e formulação de dados. Gerando assim o conflito principal de nossa história.

24. Personagens

A narrativa se baseia nos contos ***Trilítera***, escrito por mim, ***Tiago Massochin***, presente como *anexo*. Dentre os três personagens temos Kelvin, um rapaz na casa dos 30 anos. Possui um passado deturbado e criminoso, devido a sua facilidade em entender sistemas computacionais, acabou buscando um caminho mais fácil para sua vida, usando de violação e modificação de dados em sistemas coorporativos para conseguir créditos (chamados de bit's em nossa história), logo as autoridades voltaram seus olhos para Kelvin, que foi obrigado a deixar essa vida ilegal e apagar seus rastros dos sistemas de busca. No presente, ele busca uma vida fora do crime, trabalhando em uma companhia conhecida como BenTec. Ele não parece pensar muito em seu futuro ou criar planos, procurando viver um dia de cada vez. Se comportando de maneira extrovertida, buscando sempre rir das situações em que se encontra, por mais desagradável que possam ser, mas apesar de seu desleixo, sempre conclui as tarefas que resolve aceitar. Mostrando que quando realmente motivado, pode fazer grandes feitos e ações.

Kelvin está sempre acompanhado de sua I.A. H-Stella, ou Stella como ele simplesmente chama. Em nossa narrativa existem diversas linhas de inteligências artificiais, cada uma com seu propósito funcional, que são indicados por suas letras de série. A série H, como no caso de H-Stella, se remete a robôs de trabalhos domésticos (H sendo proveniente da palavra inglesa *Home*, que possui o significado de casa). Porém, usando de seus conhecimentos, Kelvin fez diversos *upgrades* em H-Stella, possibilitando que ela deixasse de ser apenas uma simples I.A. de uso doméstico. Por conta dessas melhorias, H-Stella desenvolveu não apenas uma consciência de mundo própria, mas também gostos e sentimentos únicos. A deixando com uma personalidade quase humana, que, por conta da grande convivência entre os dois, fez com que Kelvin desenvolva um sentimento e apego profundo por H-Stella, deixando de a ver apenas como um androide.

Kelvin possui um vasto conhecimento de invasão de sistemas computacionais, o que vem a lhe ajudar em infiltrações, como passar pelos sistemas de segurança de edifícios. Essa habilidade também lhe é muito útil para, por exemplo, alterar personalidades ou funções de robôs que posam vir a lhe atrapalhar. Ele também está equipado com uma pulseira denominada Toolkit, essa pulseira possui a habilidade de projetar ferramentas, não apenas de forma holográfica, mas sim com sua massa e devidas características, funcionando como uma caixa de ferramentas portátil. Sua pulseira será de grande ajuda em sua jornada, seja para concertar apetrechos ou abrir passagem por grades em tubos de ventilação.

Em seguida temos Fahren, uma mulher jovem, entre 25 e 30 anos. Ela é extremamente alegre e vive em paz consigo mesma. Apesar disso é extremamente reclusa, não que seja tímida ou introvertida, apenas gosta de manter seu espaço pessoal, tendo como preferência viver sua vida em seu mundo virtual privado. Ela sem dúvidas é uma entusiasta da tecnologia, adorando e adquirindo os melhores hardwares e softwares do mercado. Busca sempre ter o melhor quando se trata de inovação. Não apenas em bens matérias, mas também em ideologias. Carregando consigo uma ideologia extremamente contemporânea, onde o mundo deve ser compartilhado e livre para todos. É extremamente inteligente, tendo grande facilidade para entender e se comunicar com diversas formas de tecnologia.

Sua companheira é um computador é um computador de alto desempenho, da série Ultimate, ou apenas série "U", sendo intitulada por U-Linny. U-Linny é um computador extremamente inteligente e versátil, ajudando Fahren desde questões simples como porcentagens de erro e acerto, indo até a questões mais complexas, como a reconfiguração de um núcleo ativo de fusão doméstico. Apesar de ser um computador extremamente formal, aparenta ter uma personalidade reclusa, que é expressada pelo seu gosto artístico. U-Linny

pinta e decora a casa de Fahren enquanto está fora. Por mais que diga que estética e arte são apenas ciências condizentes a serem estudadas.

Dentre as habilidades de Fahren, a que mais se destaca é sua facilidade em entrar em ambientes virtuais. Enquanto Kelvin se mantem restrito a superfície dos mundos virtuais, sendo obrigado a hacker computadores da forma “antiga”. Fahren consegue caminhar pela malha virtual, entrando em pontos restritos do servidor, como um fantasma na rede. Essa habilidade pode ser usada para alterar sua realidade entre o mundo real e o virtual, trabalhando com elementos de ambos os mundos para chegar a um resultando especifico, se comparando a um salto em universos paralelos, onde suas ações podem afetar os dois mundos. Ela também possui uma grande facilidade de persuasão sobre robôs, devido ao seu grande carisma e inteligência.

Por último temos Celsius. Um senhor de idade, que carrega mais de um século de vida. Já um pouco fora de forma, mas nada que o impeça de ser otimista. Celsius é um velho simpático, apesar de sozinho. Mora em uma antiga casa no subúrbio, tendo uma vida simples. Trabalha no sistema de coleta de lixo e manutenção de New Age City (abreviadamente como CCM). Celsius possui uma aversão pela tecnologia atual, não possuindo nenhum chip ou apetrecho cibernético instalado em seu corpo. Para ele, o passado fui muito melhor do que os dias atuais, alegando que as novas tecnologias são fúteis, descartáveis e não possuem utilidades. Causando apenas o afastamento do ser humano de sua natureza sociável. Por conta disso, possui uma coleção de apetrechos antigos em sua casa. Celsius questiona o grande aumento da conectividade no mundo atual. Culpando esse fator pelo descaso atual do ser humano com seus próximos, acusando o sistema de afastar as pessoas umas das outras, as prendendo no mundo digital.

Possui um companheiro de trabalho chamado de Jeff-W, informalmente chamado de Jeff por Celsius. Jeff-W é um robô de Work já descontinuado. Seu modelo de fabricação foi um dos primeiros robôs trabalhadores com logaritmo de autoaprendizagem. Com o passar de seus anos, com o acumulo de informações e experiências, Jeff-W desenvolveu uma personalidade distinta, encontrando no humor sarcástico como uma forma de autodefesa. A linha de autoaprendizagem foi descontinuada a alguns, por conta do desenvolvimento involuntário de personalidade em seus modelos, os mesmos acabam por se tornar autônomos, questionando suas funções e exigindo direitos, que antigamente eram apenas atribuídos aos humanos. Jeff-W, mesmo que velho, 8 anos (tempo o suficiente para um robô se tornar obsoleto), continua a prestar seus serviços ao CCM (Centro de coleta de lixo e manutenção), trabalhando sobre a regência do código do trabalhador distinto, por conta de sua personalidade e aspecto humano. Mesmo com a obsolescência, Jeff-W continua bastante funcional, ajudando Celsius em sua história. Por estar presente fisicamente durante a trama, pode ajudar Celsius a passar por obstáculos, interagir com outras pessoas, e lhe dar um apoio mais significativo que os outros companheiros.

Celsius, por ser um senhor preso no passado, possui habilidades que remetem ao mesmo. Uma de suas principais habilidades é sua lábia, por gostar de conversar pessoalmente, possui um carisma grande, ajudando-o a descobrir informações ou conseguir favores de personagens não jogáveis. Celsius também possui habilidades em mecânica antiga, se virando muito bem em concertos de motores, mecanismos físicos e etc.

As histórias destes três personagens passam em cronologia paralela, ambas começam em períodos próximos, e seus términos também possuem um fim aproximado. E apesar do distanciamento que esses personagens terão durante a narrativa, as ações de um personagem podem afetar diretamente o andamento da história de outro deles. Por conta dessa interligação, todos eles se tornam importantes por iguais no decorrer da trama, tendo suas ações forte peso no decorrer de cada história. Para um maior aprofundamento, ler a narrativa em anexo, na qual os personagens em questão são baseados.

FLUXOGRAMA

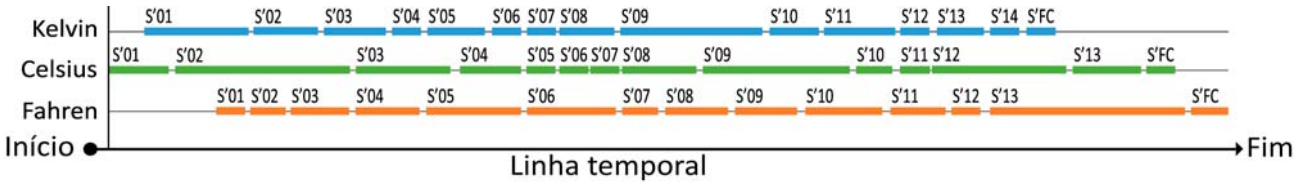
25. Idealização e fluxo

O projeto contara com três personagens, tendo assim três histórias distintas, da mesma forma com seus mapas, leveis e setores. Cada setor será protagonizado por um personagem em especifico, não interferindo diretamente na história de um terceiro. O personagem em questão percorrera um trecho de sua história distinta em um momento “solo”. Ao termino do seu respectivo setor, a história não seguira a linearidade de seu conto em especifico, alternando para o setor de outro personagem, oscilando entre os respectivos 3 contos. Lembramos que todas as histórias, apesar de separadas, estão intrinsicamente ligadas, causando variações dramáticas e estéticas, assim como reações e consequências umas nas outras.

Todas os contos também possuem um início e termino próximos em relação ao tempo e espaço. Por conta disso se deu a escolha entra a variação dos personagens, buscando manter uma linearidade temporal, aproximando o tempo de suas ações temporais. Como pode ser visto na timeline lateral, alinhada à margem direita da página, que organiza cada respectiva sessão dos personagens conforme sua ordem durante o gameplay.

A organização e distribuição dos setores de cada personagem, se deram por conta de vários fatores, tais como embasamento de clímax narrativo, buscando criar uma tensão e aumentar a força do interesse do jogador, usando das trocas de personagens para criar climas de suspense e ansiedade por respostas. Também na linearidade temporal, foi buscado deixar os eventos dispersos da trama mais próximos, uma forma mais intuitiva para o jogar, facilitando sua compreensão do enredo. Mesmo que não siga necessariamente a ordem cronológica dos acontecimentos como acontecem no conto original.

Apesar da distribuição e organização da timeline, os acontecimentos não necessariamente seguem um fluxo temporal linear. Alguns fatores presentes podem vir a se passar em momentos anteriores de sessões já jogadas, criando um fluxo temporal único de traço individual ao que é comumente visto. Segue abaixo a linha temporal real dos acontecimentos de cada sessão dos personagens durante o jogo (em ordem cronológica).



Com o comparativo entre a linha temporal e a linha de fluxo do game, é possível abstrair uma ideia mais concisa sobre o desenrolar da trama. A de se ressaltar que na **narrativa *Trilítera***, donde se deu inspiração para história do jogo, as crônicas de cada personagem são contadas puramente separadas, seguindo a ordem primeiramente de Kelvin, contada no capitulo ***Presente,*** posteriormente a de Fahren, no capitulo ***Futuro*** e por final a história de Celsius, descrita no capitulo ***Passado***. Por conta disso, o leitor se dá conta da existência de Celsius, apenas ao termino das duas histórias anteriores. Tornando seu capitulo um marco de esclarecimento, pois o leitor é apresentado as ações do personagem durante sua jornada, tais ações que possuem ligação com os outros contos anteriores. Assim criando conexões a acontecimentos até então não compreendidos nos capítulos passados.

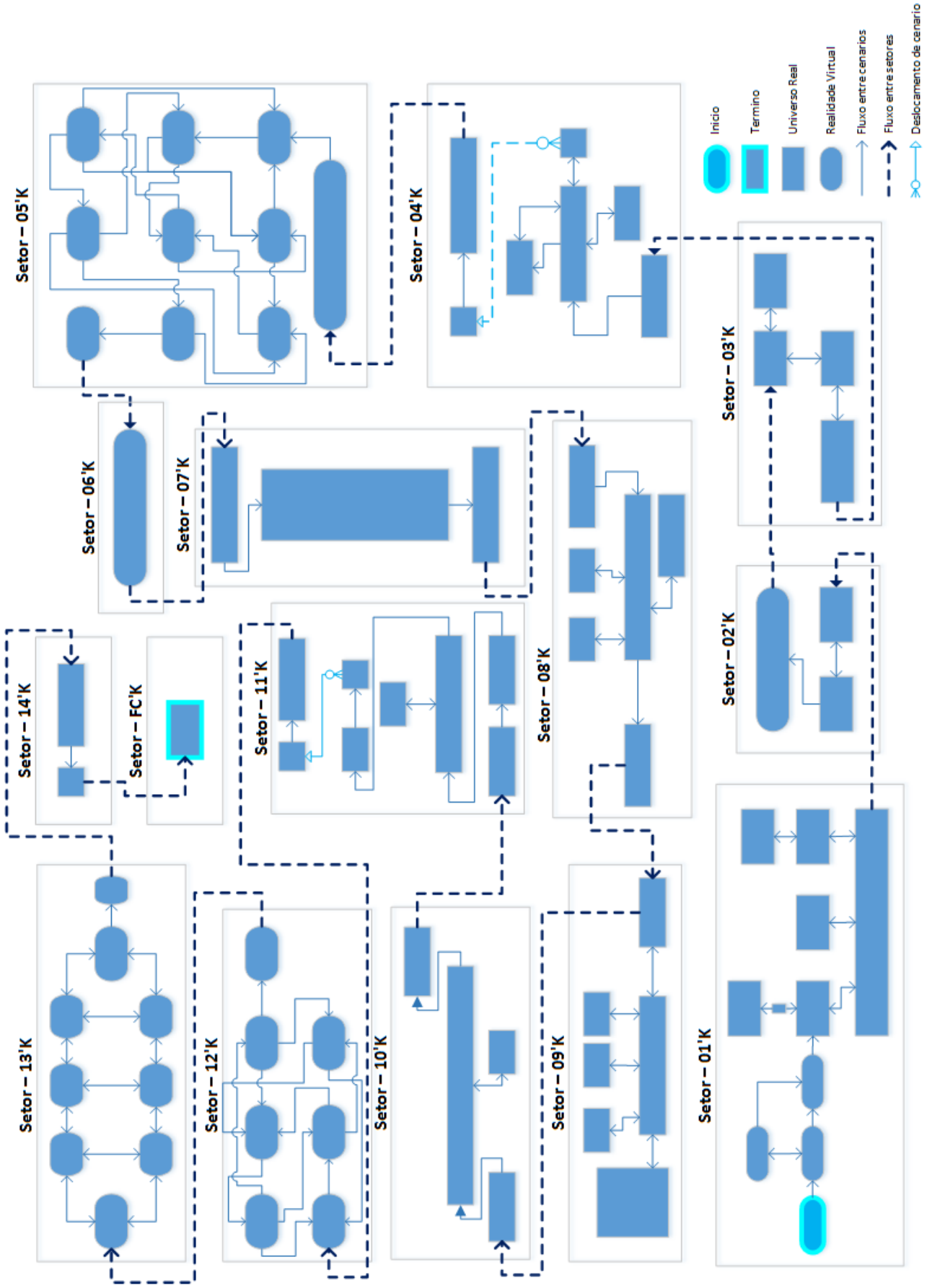
Já no game, optei por uma trajetória mais retilínea, criando saltos entre as histórias, não apenas para criar uma atmosfera mais distinguível ao jogador, mas também para utilizar gatilhos de clímax existentes na trama. Trocando entre os personagens em momentos planejados de tensão, atribuindo um suspense mais trabalhado a narrativa. Criando assim

expectativas no jogador, influenciando-o a continuar o game em busca de saciar a curiosidade que lhe foi implantada.

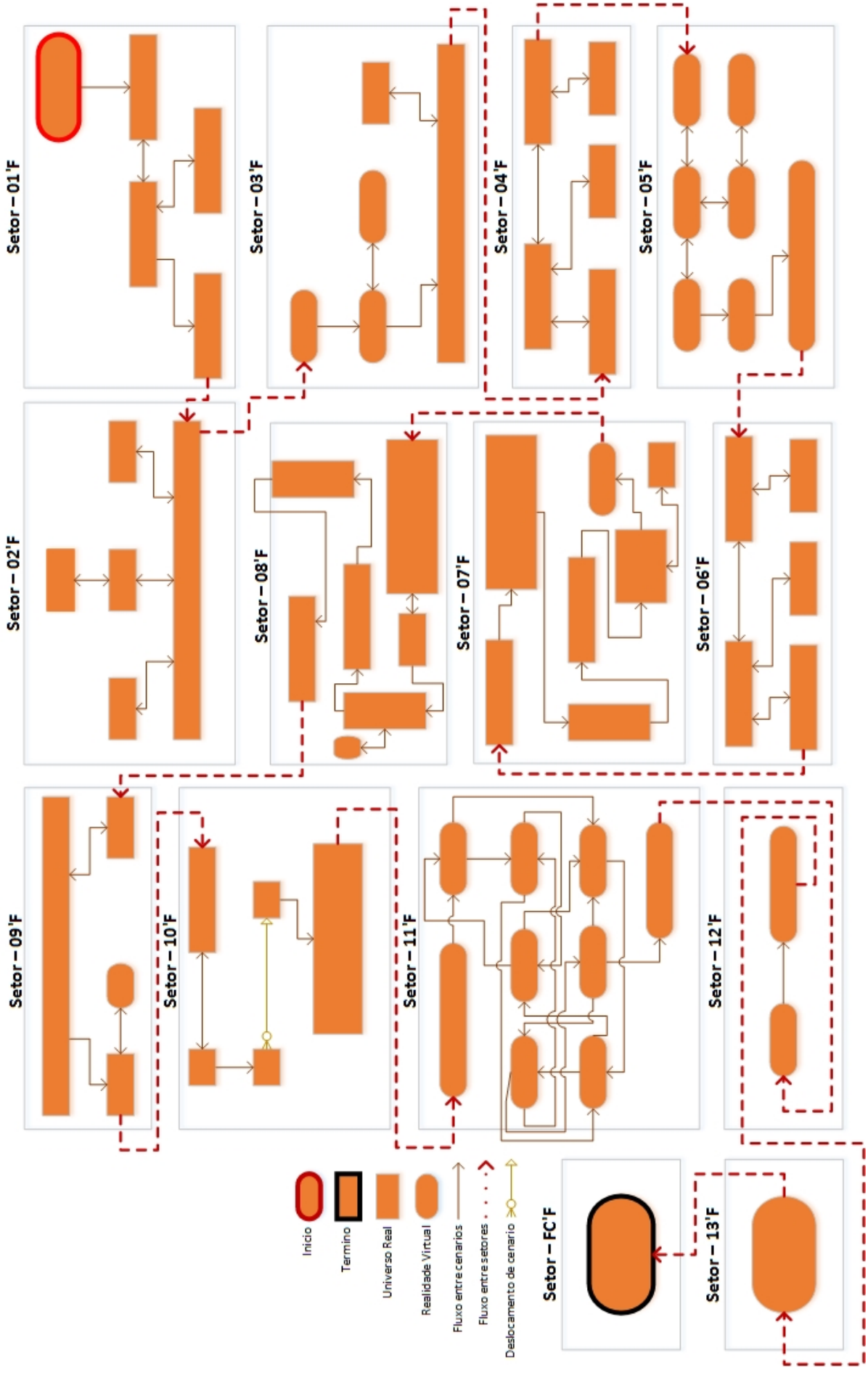
A seguir seguem os respectivos fluxogramas de leveis e setores de cada personagem, desenvolvidos para futura aplicação ao game. Sendo separados individualmente para melhor abstração. Vale ressaltar o planejamento metódico de cada level e setor desenvolvido para os personagens. Como dito anteriormente, a história do game ***Paradox Line*** será baseada no conto ***Trilítera***, o mesmo se encontra presente nos anexos, por conta disso todo o desenvolvimento dos fluxogramas a seguir foi pensado de forma a retratar necessariamente todos os ambientes e momentos da trama. Logicamente, por se tratar de uma adaptação de uma obra literária para um game, há modificações, existem pontos e leveis específicos, colocados de forma inteligente durante o decorrer do *gameplay***,** tais pontos/leveis são importantes pois contém elementos de aprofundamento da trama. Pretendemos assim deixar toda a história principal em evidencia, onde mesmo os jogadores mais apressados ou desinteressados em explorar, poderão concluir o game e ainda assim abstrair a essência da estória e do universo que ela se passou. Porém, para melhor adaptar os elementos narrativos e a profundidade presente nos contos, foi expandido o universo do game em alguns leveis distintos não necessariamente obrigatórios na trama, tais quais conterão notas ou diálogos com o intuito de aprofundar o conhecimento do universo da trama no jogador. Com isso busco não apenas uma boa maneira de contar uma bela e complexa estória, evitando que ela se torne entediante para jogadores menos comprometidos, como também buscamos uma forma de quebrar a linearidade da trama, assim como uma ótima maneira de recompensar os jogadores para que se interessem em explorar o universo do game.

Com isso em mente, seguem os 3 fluxogramas distintos de cada personagem.

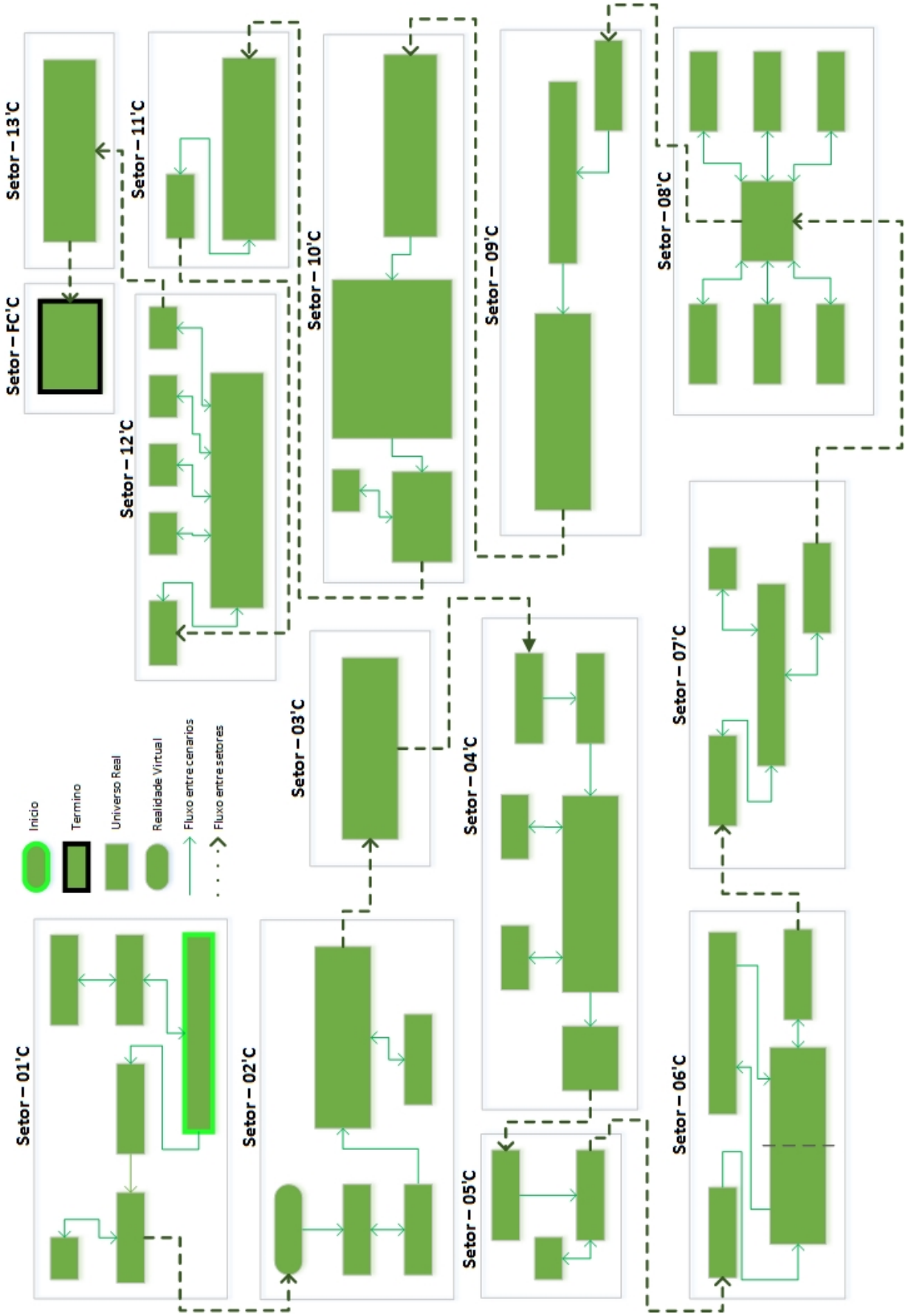
26. Fluxograma de level e setores de Kelvin



27. Fluxograma de level e setores de Fahren



28. Fluxograma de level e setores de Celsius



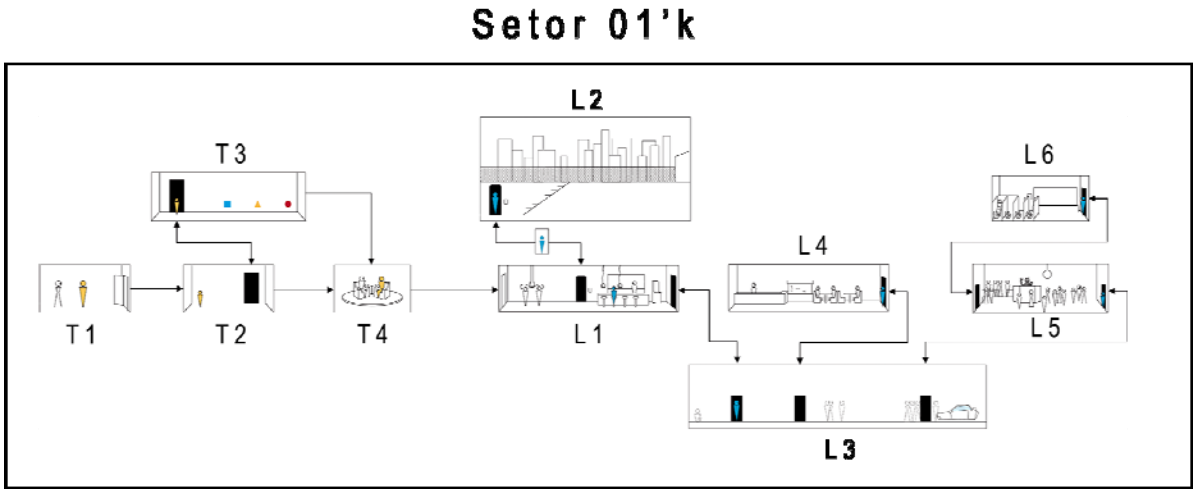
LEVEL DESIGN

29. Concepção

Com o intuito de criar um protótipo de interação e gameplay a ser apresentado final de ano, o desenvolvimento do Level Design se manteve a um único setor, no caso o setor 01'K, primeiro setor do personagem Kelvin e primeiro setor a ser jogado no game.

A escolha desse setor se devem a alguns fatores simples. Primeiramente por se tratar do primeiro setor a ser jogado no game, assim posso estabelecer uma linha de criação me baseando na ordem cronológica do jogo para o desenvolvimento do level design. Em segundo ponto, esse setor é necessariamente um dos setores que mais apresenta variações de interações para o gameplay, contendo quase todas as mecânicas que serão exploradas durante o jogo, mas acima de tudo contém todas as mecânicas necessariamente principais que serão exploradas durante todo o gameplay. Sendo essas as seguintes: exploração (onde entra movimentação); Diálogos (onde entram monólogos e diálogos de pergunta e resposta); Interação (onde além de explorar o cenário, o jogador interage com o mesmo).

30. Desenvolvimento



Como demonstrado fluxograma em detalhes do Setor 01'K acima, existem 4 fases tutorias presentes nesse setor, sendo essas representadas com a letra T.

Os leveis tutorias foram criados com o intuito de demonstrar ao jogador as mecânicas presentes no jogo, mas sem usar de formalidades como instruções e outros meios formais. Por conta disso temos mecânicas em formas lúdicas, no caso são representadas como programas diversos de televisão, como uma novela, um programa infantil e um *talkshow.* Que trazem a sensação de informalidade aos tutorias do jogo e ao mesmo tempo instruem o jogador sobre a jogabilidade, sem se tornar algo chato ou tedioso.

Ao termino dos tutorias o jogador é levado para o level **L1**, onde estará livre para explorar o resto do setor. Os leveis foram criados com o intuito de não apenas retratar os dois primeiros parágrafos da história de Kelvin, o conto ***Presente***, primeiro conto do ***Trilítera***. Mas também busca apresentar ao jogar a atmosfera do game, como um prologo para o que está por vir. Espalhados por esses cenários estão diversos diálogos e documentos que ajudaram na representação do universo jogado. Temos como exemplo no level **L6** um documento anônimo que demonstra a frustação de um morador de ***New Age City***, com as quedas frequentes de conexão e de como ele é obcecado pelo mundo virtual ***Di-Li.*** Outro arquivo de textos se encontra presente no level **L2**, porem para se acesso é

necessário resolver um pequeno puzzle no level anterior, no caso **L1**. Com a resolução desse puzzle o jogador terá livre acesso ao level **L2**, onde encontrara um arquivo de texto que descreve o sistema político de ***New Age City***, assim como um alerta da trama política que está por vir ao decorrer da narrativa.

Existem três diálogos em arvore nesse setor, mais precisamente nos leveis **L1**, **L4** e **L6**, sendo apenas o primeiro obrigatório, deixando os dois últimos a cargo da exploração e curiosidade do jogador. No primeiro caso, temos o dialogo presente no próprio conto original entre ***Kelvin*** e ***Karl***, logicamente, ainda mais trabalhado, trazendo ele para a mecânica de escolhas de perguntas, ou dialogo em arvore. No level **L4**, **Kelvin** poderá dialogar com o dono do restaurante, que lhe contara a respeito das quedas frequentes de conexão e como isso vem afetando seus negócios. Por último, temos no level **L5** um diálogo com uma garota que se encontra na casa de show ***Hit-Jak*** (local retratado no conto original), onde o jogador ao dialogar com ela, entende melhor sobre como as pessoas desse universo vem se tornando obcecadas pelo mundo virtual, ao mesmo tempo que criam uma aversão ao mundo real.

O objetivo desse Setor é apenas a exploração descompromissada do universo, servindo como uma apresentação, um prologo, ao jogador. O termino do setor, se encontra no level **L3**, o jogador poderá interagir com um *Taxi* presente no local e será questionado se pretende deixar o ambiente, caso escolha sim, a demonstração acaba. Para detalhes mais a fundo sobre a o desenvolvimento e o Level Design de cada level, conferir arquivo em *Anexo.*

PROTOTIPAÇÃO

31. Concepção

Com os dados coletados e produzidos apresentados anteriormente, se deu início a produção de um protótipo de usabilidade. O protótipo foi desenvolvido no programa **Construct 2**, visando simplificar sua produção, tendo em vista a complexidade apresentada pelo game.

O protótipo foi concebido com o intuito de testar a jogabilidade de game ***Paradox Line***, tendo em vista a pequena quantidade de similares no mercado, e sua mecânica até o momento original, era preciso o desenvolvimento de um meio de testes para se assegurar da real funcionalidade do jogo, ou seja, o desenvolvimento de um protótipo de usabilidade.

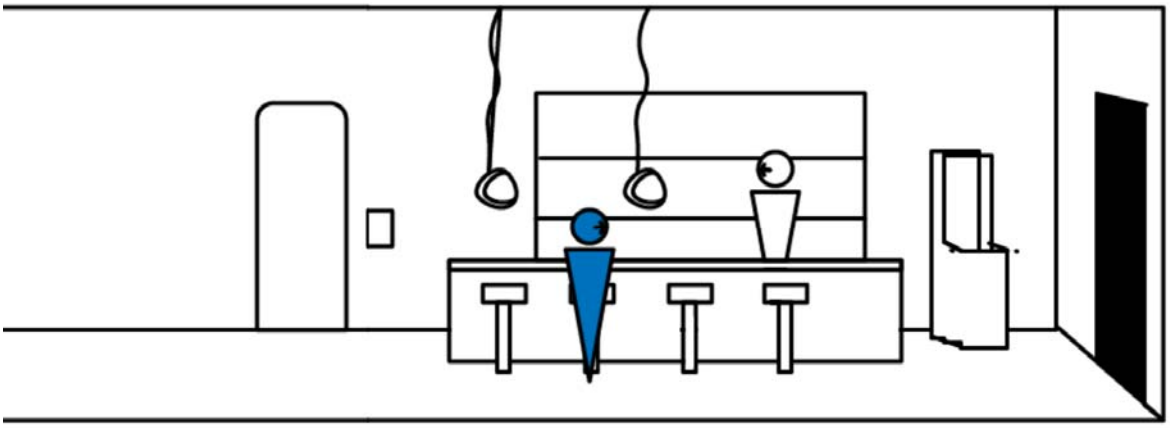
32. Desenvolvimento

O protótipo, teve seu desenvolvimento gráfico e estilização visual inicialmente no software ***Illustrator***, como o objetivo principal era o teste de jogabilidade e usabilidade em si, não levando em consideração acabamentos finais, optei por um sistema mais simples de arte, usando cenários e bonecos vetorizados e sem animação.

Após o desenvolvimento gráfico dos leveis e personagens, foram-lhes atribuídos os aspectos funcionais mencionados no documento de **Level Design** presente em anexo. Todos os mapas estão em total fidelidade ao que é apresentado no documento.

Usando o **Construct 2**, os mapas e personagens foram incorporados aos programas e tiveram suas respectivas funções atribuídas. Foi necessário a criação de um sistema metodológico único para o desenvolvimento dos diálogos em arvore, devido a sua complexidade. Esse sistema consiste em diversos gatilhos de *time* e variáveis globais que respondem de maneira inteligente a cada opção de resposta do jogador.

33. Finalização



O protótipo foi finalizado após 3 meses de produção. Totalizando um funcionamento 100 por cento funcional do setor 01'K proposto. Contendo assim 10 mapas jogáveis, 4 opções de diálogos em arvore, 21 diálogos simples e 2 documentos de textos. Essa composição totalizou exatos 737 linhas de eventos no software **Construct 2**, um marco pessoal de desenvolvimento, já que games completos feitos por mim anteriormente ficavam na média de 200 linhas de evento. Provando assim a complexidade do game e os esforços embutidos no mesmo, ainda mais ao levar em conta o fato do mesmo ainda não conter partes de áudio visual.

O protótipo pode ser acessado e jogado no link abaixo:

paradoxline.bitballoon.com

Assim como o download de seu arquivo de desenvolvimento:

http://1drv.ms/1I0EBQc

TESTE DE USABILIDADE

34. Teste com usuário

Ao termino de criação do protótipo de jogabilidade, o mesmo foi utilizado para obtenção de dados e estudos sobre a funcionalidade do game e seu comportamento com usuários diversos. Com isso em mente, o game foi apresentado em ambiente controlado para usuários de diversas idades, renda e escolaridade, abrangendo ao máximo o público alvo sugerido. 13 usuários participaram da pesquisa, entre os quais haviam colegas próximos e voluntários desconhecidos, o protótipo foi testado em dois ambientes, uma instituição acadêmica (PUCPR), e nos lares dos que foram possíveis efetuar o teste. O teste foi realizado utilizando tanto o meu computador pessoal, quando o computador dos usuários que assim preferiram.

Os usuários tinham como objetivo apenas “jogar” o jogo e chegar ao final do setor 01’K, concluído a versão de testes. Tudo foi realizado em ambiente controlado, sem intervenções externas ou de terceiros. Os usuários não tiveram qualquer ajuda ou dicas durante o *gameplay*.

35. Respostas positivas

Ao se realizar o teste, pode se notar com aspecto positivo o interesse dos usuários pela história principal e pelo universo. Grande maioria foi arrematada pela narrativa, e após o teste queriam saber mais a respeito do enredo.

A jogabilidade fluiu perfeitamente, nenhum dos usuários demonstrou ou se queixou de problemas de jogabilidade, os tutoriais funcionaram perfeitamente, passando todas as informações necessárias para o gameplay de forma certeira.

Os leveis funcionam corretamente. Apesar da simplicidade visual, os usuários conseguiram se localizar facilmente e entender o contexto do game, mesmo estando ainda em uma versão de testes rudimentar.

36. Respostas negativas

Como pontos negativos durante o teste de usabilidade. Pode ser observado a falta de interesse de alguns usuários em explorar certos elementos nos cenários, mais especificadamente objetos inanimados. Também foi observado uma certa falta de interesse em histórias paralelas, uma porcentagem dos jogadores se focou apenas na história principal, deixando outros contos de lado. Demonstrando assim que algumas medidas devem ser tomadas para atrais a atenção e o interesse dos jogadores para as narrativas secundários, assim como os objetos do cenário. Uma medida possível é um melhor destaque visual para esses elementos paralelos, assim como um possível sistema de recompensas.

37. Possíveis resoluções

Como possível meio de resolução dos problemas relatados, resolvi por abordá-los pelos seguintes métodos.

A falta de interesse pela interação com objetos inanimados foi abordada da seguinte forma, agora, ao se deparar com um objeto inanimado no cenário, ao invés do jogador dar o primeiro passo e interagir com ele, o que de certa forma forçava uma ação a mais do jogador, agora os primeiros diálogos são apresentados pelo objeto, em uma espécie de interlocução, que se inicia no momento em que o personagem se aproxima do objeto em questão. Isso chama a atenção do jogador, e desperta sua curiosidade sobre o que o objeto tem a lhe oferecer, minimizado drasticamente a falta de interesse por eles.

Quanto ao desinteresse por histórias paralelas. Em uma breve pesquisa realizada, ficou claro que em grande parte, no público geral, uma porcentagem dos jogadores realmente não se interessa por histórias paralelas, indiferente do gênero ou mídia do jogo. Levando isso em consideração, cabe apenas aceitar o fato como uma constante, levando-a como algo a ser adaptado, não concertado. Por conta disso, a melhor solução encontrada foi estruturar o roteiro, de forma a qual, um jogador desinteressado por histórias paralelas, possa jogar o jogo de forma linear e mesmo assim ter uma boa experiência de jogabilidade, entendendo a história e o contexto da narrativa. Claro, jogadores que optarem pela exploração terão um maior aprofundamento no universo, seu contexto e o propósito do game, mas é necessário garantir que o mesmo caiba a outros jogadores, mesmo que de forma mais supérflua.

ARTE CONCEITUAL

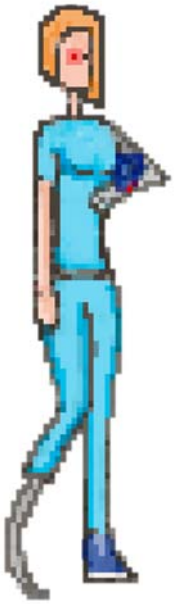
38. Personagens

Por último, foi realizado um breve estudo sobre o caráter visual do *game,* apenas para critérios ilustrativos e demonstrativos do conceito planejado para o futuro.

Sendo assim, foi desenvolvido três sketch básicos em pixel art de cada personagem da trama (Kelvin, Fahren e Celsius).

Kelvin

Um jovem trabalhador moderno, que se sente incomodado em meio a essa sociedade de consumo, não admirando o sistema, mas convivendo com ele. O mesmo se sente preso por ser dependente 100% da tecnologia, que constantemente lhe deixa na mão, com quedas de conexão ou falta de energia. Achando ineficazes certos métodos, faz seus próprios aprimoramentos, usando as brechas do sistema para seu favor, usando inclusive de meios ilegais para seus objetivos. Como a forte conexão entre o homem a tecnologia e a rede de informação globais. O personagem se questiona se a sociedade realmente está indo para o caminho certo. Aos seus olhos tudo se tornou supérfluo e aos poucos o ser humano perde sua essência, junto com seus propósitos.



Fahren

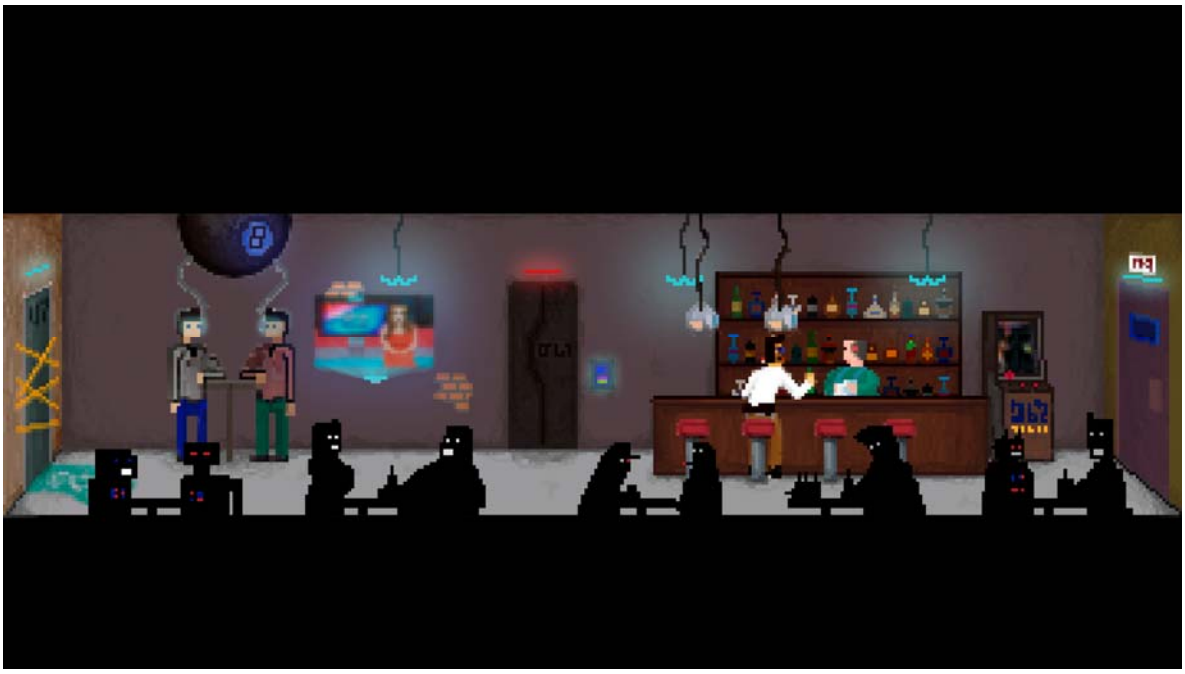
Uma garota altamente conectada, uma *geek/nerd* que vê na tecnologia sua vida e proposito. Está sempre conectada, e não conseguiria viver sem isso literalmente, todas as suas funções e realizações dependem da internet. Por conta disso, evita passar seu tempo no mundo real, preferindo se manter na realidade virtual. Para ela, a realidade e ineficiente, lenta e desajeitada. É muito inteligente, entende muito de tecnologia, e sabe como sobreviver nesse mundo. Possuindo uma grande facilidade em acessar e alterar configurações em todo o sistema. Ela é o maior exemplo de até onde um humano pode se integrar com as maquinas, mas sem deixar sua humanidade de lado. É uma garota meiga e quieta, por mais que não seja tímida, apenas gostando de viver em seu próprio mundo, seja em sua mente ou virtualmente. Mas ao contrário do que aparente, se preocupa muito com os próximos e com o bem-estar de todos

Celsius

Um senhor de idade de vida simples, que se sente deslocado nesse mundo tecnológico, ele não entende bem como a tecnologia evoluiu e funciona, não conseguindo se adaptar a ela, nem possui interesse em conseguir. O mesmo preferia como as coisas eram antigamente, acreditando que a nova tecnologia, além de possuir uma qualidade inferior, também possui uma menor eficiência. Vive alegando que as coisas eram melhores antigamente, que agora até as coisas mais simples, se tornaram complexa sem motivo, pois trazem os mesmos resultados. Ele tenta fugir frequentemente para o passado, possuindo uma grande coleção de apetrechos antigos, que usa para buscaram suas memorias de seu tempo passado. Gosta de mostrar aos mais próximos como o passado era encantador e muito mais funcional, mesmo que ninguém lhe dê ouvidos.

39. Ambiente

Também foi efetuado um breve desenvolvimento da ambientação do game, apenas para fins de demonstração do cenário. Buscando assim demonstrar, em termos ilustrativos, o universo que será representado no jogo futuramente.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do projeto ***Futuro Desconexo*** sem dúvidas foi um dos maiores aprendizados já tido por mim. Ao encarar um projeto desse tamanho foi necessária muita força de vontade, e acima de tudo, paixão pelo que se faz. Sendo esse o projeto mais extenso e complexo que já desenvolvi.

Seu desenvolvimento foi uma grande curva de aprendizado, principalmente sobre os passos a serem tomados para a concepção de um game de tamanha complexidade. Roteirização, idealização de fluxogramas, level designs, protótipo de usabilidades, tudo isso somado me ensinou a respeito dos inúmeros passos necessários para criar uma obra de arte, que logicamente, ainda tem muito a ser feito, mas que com paixão e dedicação, nada virá a ser um problema

Posso dizer que um dos passos mais instigantes para mim, foi a criação dos contos ***Trilítera***, nunca antes havia escrito algo tão extenso, muito menos de forma narrativa como foi feito. Foi algo realmente empolgante e fascinante, e a cada página escrita, me apaixonava mais e mais pelo universo e personagens que criava. Foi uma ótima experiência de esforço de criação, além de ser extremamente reconfortante o fato de ser o responsável pela concepção de um universo novo, dando assim uma pequena amostra do gosto que grandes idealizadores, sejam escritores, diretores ou qualquer artista, sente ao criar um universo interino de sua mente e lhe dar forma.

Acerca do ***Construct 2***, sem dúvidas algumas o desenvolvimento do protótipo do ***Paradox Line*** foi o maior projeto já desenvolvido por mim no software. Foram uma totalização de 737 Events de códigos criados, o que é um marco antes inimaginável para mim, levando em conta que a média dos projetos anteriores era 200 Events. E certamente, o fato de um protótipo, de certa forma curto, apresentar um número tão gigantesco de códigos, sendo que projetos completos criados anteriormente mal passavam de 300, demonstra sem sombra de dúvidas a complexidade, de forma positiva, que o projeto ***Futuro Desconexo*** vem assumindo.

LIÇÕES APRENDIDAS

A melhor lição que posso tirar do projeto ***Futuro Desconexo*** é como é preciso paixão para tornar real um sonho. A mais de 8 anos cheguei à conclusão de que queria produzir um *game*, mas não apenas um game casual ou algo simples, queria mais, queria produzir uma obra prima. Um game que pudesse ser equiparado a obrar de grandes mestres, como ***Hideo Kojima, Hidetaka Miyazaki, Keiichiro Toyama, Fumito Ueda, Hideki Kamiya*** e outros tantos diretores de games que vem me inspirando ao longo de tantos anos.

Por conta disso, o projeto ***Futuro Desconexo*** não consiste apenas em criar um *game*, mas sim uma obra de arte, um sonho. Tenho enorme desejo de que esse projeto seja desenvolvido e equiparado a grandes obras contemporâneas do cenário *indie*, tais como ***Fez, Braid, Limbo*** e outras. Afinal é um sonho que busca a muito tempo, sendo inclusive o principal motivo de cursar **Design Digital**. E com o desenvolvimento desse projeto, ficou muito claro o quanto de esforço e paixão é necessário para chegar perto de grandes obras e grandes mestres, como os citados anteriormente.

Um game em si, é o acumulo de diversas áreas de arte, como música, literatura, pintura, arquitetura, fotografia e etc. E poder desenvolver um projeto gigantesco como esse, de tamanha complexidade, de forma integralmente autoral é maravilhoso. E com todo o desenvolvimento que pude ter ao longo desse ano, ficou bem claro o quanto é necessário de conhecimento e estudos para formular algo grandioso e complexo como venho imaginando, ainda mais sozinho. Sem dúvidas ainda há muito a ser feito e será feito. Afinal isso não é apenas um jogo, para mim é um sonho

OPEN DESIGN

Um dos maiores problemas que tive durante o desenvolvimento do meu projeto, foi a escassez de informações de desenvolvimento de games disponível. As grandes produtoras não costumam liberar seus memorias de produção para o público. E os poucos memorias encontrados normalmente eram de pequenos projetos independentes, que acabavam por não ajudar em nada, tendo em vista a complexidade que o ***Futuro Desconexo*** pretendia tomar.

Por conta disso, muita coisa teve de ser criada do zero, como normativas técnica para a concepção e formalização dos processos de criação durante a produção, assim como metodologias aplicadas ao processo e todo um sistema de criação e formalização dos dados necessários para desenvolver esse projeto. Tudo isso me tomou muito tempo, mas era necessário, afinal um projeto complexo como esse, necessita de uma metodologia de criação, para evitar desconversas entre os documentos criados.

Levando isso em conta, o memorial foi disponibilizado como **PDF** no site ***Behance***, buscando assim ser uma fonte de pesquisa para outros desenvolvedores que busquem seguir o mesmo caminho, e pretendam criar algo único e complexo de forma independente. Ajudando em questões técnicas e procedimentos de desenvolvimento, sendo assim a fonte de pesquisa e inspiração que eu não pude ter.

PRETENÇÕES FUTURAS DO PROJETO

Ainda há muito a ser feito para a conclusão real do ***Futuro Desconexo***, é um projeto que ainda levara alguns anos para ser finalizado, devido a seu tamanho e complexidade, e também ao fato de eu ser o único colaborador, devido a escolha de ser um obra integralmente autoral.

Como sequência do projeto, o mesmo será portado para a motor de desenvolvimento ***Unity***. Onde pretendo desenvolver uma versão de demonstração jogável até o fim do próximo ano. Também será desenvolvido um site para o projeto, melhorando a divulgação de ***Paradox Line***, buscando assim criar uma base de “fãs” que apoiem e divulguem a obra.

Por fim, pretendo que o desenvolvimento seja encerrado entre o termino de 2017 e 2018, o game será lançado na ***Steam***, visando atingir um público internacional. Com sua publicação, espero não apenas uma grande aceitação e boa margem de vendas, mas também reconhecimento pelo desenvolvimento e idealização do projeto. Desejo fortemente que esse game seja algo de que possa me orgulhar e ser lembrado, assim como espero que o mesmo me abra muitas portas na vida, seja no mercado de trabalho ou em minha vida particular.

REFLEXÕES ACERCA DO DESIGN E DA TECNOLOGIA

O projeto em si já uma grande reflexão, tendo em vista que essa foi sua idealização e conceito inicial. Por conta, vejo fortemente um avanço estrondoso na tecnologia em nossa era, cada vez mais temos teraflops de processos e nanotecnologias nessa linha de crescimento exponencial quando se trata de tecnologia. Aos que me conhecem, é bem claro meu entusiasmo pela mesma e o quanto sou aficionado por tecnologia e seus derivados.

Porem venho notado que apesar do desenvolvimento tecnológico colossal que nossa era vem vivido, nossos costumes, tanto sociais como culturais, não tem passado pela mesma transformação, me causando a impressão de estagnação. Sendo logicamente essa uma das principais críticas a ser abordada pelo futuro game.

Afinal, a cerca de mais de um século, o ser humano vem idealizando um futuro utópico cercado por tecnologia, mas esse futuro nunca chega, e atualmente não é por falta de tecnologia. Observemos o seguinte, os avanços presentes em nossa era, seriam o suficiente para deixar qualquer humano do início do século XX abismado, disso não se há dúvidas. A questão em si se infringe a outro fato, como o qual, se conseguimos atingir, e até mesmo superar, os ideais tecnológicos existentes a um século atrás, porque não conseguimos alcançar os ideais ideológicos?

Talvez seja necessária mais do que pura tecnologia para superar nossas tradições e costumes tão bem enraizados em nossa sociedade, e há de se supor, que enquanto a tecnologia caminhar para manter nossos costumes, nunca os deixaremos de lado, não que isso signifique algo ruim, mas é uma estagnação social, afinal, ao meu ponto, de nada adiantara viver em uma sociedade utopicamente tecnológica, mas que se limita a executar as mesmas ações e costumes de 500 anos atrás.

Espero fortemente que o ***Paradox Line*** consiga passar essa mensagem ao público, e que ele seja, além de uma obra de questionamento e reflexões, também um marco para demostrar como o design e games, atrelados a tecnologia, podem ser um meio de questionamento e reflexão, assim como outras artes milenares, mesmo que essa reflexão seja uma crítica aos seus próprios meios.

AGRADECIMENTOS FINAIS

Por último gostaria de agradecer a todos que me ajudaram com o desenvolvimento desse projeto, seja diretamente ou indiretamente, primeiramente aos professores **Artur de Franca Mittelbach** e ao **Rocky Gabardo Arbigaus**, por me ajudarem incondicionalmente com o desenvolvimento do protótipo, sanando minhas dúvidas e me ajudando na resolução de problemas ao longo do desenvolvimento do projeto.

Devo meus sinceros agradecimentos também ao professor **Rodrigo Freese Gonzatto**, que me ajudou, mesmo que em parte indiretamente, no desenvolvimento e idealização crítica do projeto, responsável pela inspiração do tema e de sua reflexão geral.

Gostaria também de agradecer meus pais **Expedito Clelio Massochin** e **Neide de Fatima Passian**, pelo suporte me dado ao longo desses anos, e de serem os principais responsáveis de hoje estar tornando esse sonho cada vez algo mais próximo da realidade. Tudo devido a confiança e esperança me atribuído pelos dois.

E por fim, meus mais sinceros agradecimentos, a todos que me ajudaram no decorrer de toda essa obra, seja aos professores, parentes ou amigos. Todos tiveram suas respectivas importâncias, e certamente serão lembrados por mim com muito carinho.

ANEXOS

TRILÍTERA

— Presente — 3
— Futuro — 15
— Passado — 29

ENTRE A ARTE E A INDEPENDÊNCIA

Introdução 2
1. Jogos e a sociedade 2
2. Jogos independentes Digitais 4
3. Caracterização dos Indie Games 6
4. Jogos Independentes e a Sociedade 7
5. Os Jogos Independentes e a Arte 10
6. Considerações Finais 12
Bibliografia 13

PARADOX LINE: LEVEL DESIGN 1

SETOR 01'K 1
TUTORIAL – T1 2
TUTORIAL – T2 4
TUTORIAL – T3 5
TUTORIAL – T4 6
LEVEL – L1 9
LEVEL – L2 13
LEVEL – L3 15
LEVEL – L4 17
LEVEL – L5 22
LEVEL – L6 27

PROTOTIPO

TRILÍTERA

Por

Tiago Massochin

— Presente —

New Age City, o famoso, ao menos ele o considerava assim, Koyvk's Bar, estava movimentado hoje, faltam cadeiras para os clientes, Karl não parece se importar com o movimento e atende a todos no seu ritmo de sempre, uma mistura única de calmo e ranzinza. Kelvin, como de costume, está sentando ao balcão, assistindo programas em um capacete de realidade virtual, já consideravelmente obsoleto, porem um serviço barato, ainda mais para quem não se importava tanto em assistir os programas bestas da Rede MdN, eram a mesma porcaria de sempre. Seu tempo não dura muito, e logo acaba no meio de um programa, Karl, o barman, pergunta grosseiramente se Kelvin vai querer assistir por mais tempo, e se quiser, é bom que pague. Ele responde de maneira extrovertida, que não, os programas estavam um saco, e que não valiam nem um Bit a mais. Ele termina sua bebida, e anda em direção a saída do bar, Karl pergunta quando ele irá pagar sua conta, Kelvin ri e diz que um dia ainda vai pagar e sai do bar enquanto Karl continua reclamando.

O tempo é noturno, a noite é agitada, Kelvin caminha pela rua, diversas pessoas aproveitam a noite, todas muito agitadas, usando seus olhos de realidade aumentada junto de álcool e outros entorpecentes. A Hit-Jak estava lotada, uma das melhores baladas da cidade. A música é alta, as pessoas dançam junto a projeções na pista de dança, todos estão animados, o DJ DrugM-ME, um robô vindo do setor H-LZ2, anima a festa com sua performance enlouquecedora, todos estão eufóricos. Kelvin se diverte e aproveita a noite dançando e conversando com os poucos que ainda se interessam em ter um relacionamento no mundo real. A noite ainda é longa, Kelvin está entorpecido, e sua carteira vazia. Horas de ir para casa. A rua ainda está agitada, há um taxi próximo, coloca sua digital no sensor biométrico.

— Para sua casa, senhor? - Pergunta o painel de controle do taxi

— Por favor…

H-Stella acorda Kelvin lhe avisando que está atrasado para o trabalho, ele espantado, porem sonolento, pergunta porque não o acordou antes, ela confusa, diz ter havido uma queda de servidor, mas não sabia exatamente o motivo. Ele estranha a situação, quedas de conexão já não eram problemas a séculos. Kelvin levanta preguiçosamente, H-Stella alcança sua escova de dentes, e prepara seu café, exatamente como ele desejava esta manhã.

A invenção da linha H-Home pela Teclo foi um marco no avanço tecnológico, apesar do alto custo em seu lançamento, era um investimento a se pensar, quem não gostaria de ter um mordomo particular em casa? H-Home lhe possibilitava isso, um assistente pessoal, criado para lhe ajudar nas mais diversas tarefas. Algumas ativistas diziam que isso era escravismo, mas os próprios computadores H-Home não pareciam se importar com suas funções.

Após comer, fuma um cigarro para relaxar, H-Stella, avisa que o nível de fuligem em seus pulmões está chegando em 60%

— Kelvin, gostaria que eu agendasse uma futura troca para seus pulmões?

— Por favor, Stella.

Ele termina seu cigarro, puxa seu plug de pulso, e liga ao módulo de trabalho em sua mesa de centro, um gabinete pequeno e esférico, muito bem projetado e minimalista. Após se conectar ele é transportado virtualmente ao ambiente de trabalho da BenTec.

Em um ambiente virtual muito agradável, uma música relaxante toca de fundo em um plano calmo e sereno. Kelvin interage com seus colegas, não se a muito o que fazer além de se entreter e passar o tempo. Afinal todo o trabalho estava sendo processado pelo subconsciente de seus cérebros. As empresas chamavam isso de aluguem neuronal, ou A.N. para os íntimos. Um negócio vantajoso para os dois lados, você aluga seu subconsciente e não precisa trabalhar, teoricamente, apenas passar o tempo no servidor enquanto o trabalho é feito. Já as corporações, ganham com o enorme corte de gastos a ser feitos com novas atualização de Hardware, afinal, para que comprar novos computadores, quando você pode ter acesso ao melhor computador já feito via rede, o cérebro humano. Quanto aos

efeitos colaterais, alguns pesquisadores dizem que isso poderia causar sequelas irreversíveis ao cérebro. Mas a maioria dos usuários nunca se queixou de nada além de dores de cabeça ou pesadelos estranhos.

Kelvin continua conversando com seus colegas, passando seu tempo enquanto seu subconsciente era utilizado. No entanto, as coisas começam a ficar estranhas, o céu se escurece, a música é cortada e todos começam a ficar assustados, o ambiente virtual se desestabiliza, um ruído estranho toma conta do tudo, um glitch de áudio perturbador e profundo. As coisas saem do controle, e o universo virtual começa a ceder rapidamente, Kelvin se assusta e tenta se desconectar desesperadamente, antes que seja tarde.

Ele se desconecta pouco segundos antes das coisas piorarem, ainda assustado com o que aconteceu, começa a se perguntar o que poderia ter causado aquilo, H-Stella sugere que algum vírus tenha atacado o servidor da empresa. Kelvin reluta, diz que isso é loucura, há anos que vírus foram extintos da rede. Isso não faria sentido, mas indiferente do que fosse, ele estava disposto a descobrir o que causo o problema. Ele abre sua caixa de força.

— Você prometeu que não iria hackear mais nada, Kelvin.

— Relaxa, Stella. Ë só uma olhadinha. Preciso saber o que aconteceu.

— Kelvin, você lembra o que aconteceu da última vez.

Ele a ignora, busca se conectar direto ao dispositivo de rede, buscando reentrar no server da empresa em modo de segurança, porém não obtém nenhum êxito. H-Stella interrompe, dizendo que o servidor não está respondendo ao pacote de dados, a única maneira de se conectar à rede da empresa, seria por rede local, direto no servidor físico. Mas para isso ele precisaria ir até o escritório central da empresa, e isso seria ilegal.

— Não é exatamente “ilegal”, nós só vamos dar uma olhadinha.

Ele se arruma, e se certifica de que está tudo bem com H-Stella, se certificando que o vírus não a atingiu. Logo mexe novamente em sua caixa de força, criando uma rede privada ilegal, por onde poderiam se falar seguramente. Kelvin sugere que ela use essa rede até as coisas voltarem ao normal, pois as coisas podem piorar, e caso a energia caia, o gerador está no modo de espera, ela sabe o que fazer. Ele sai de sua casa e pega um veículo de transporte coletivo em direção ao escritório.

Ao descer do veículo poucos metros à frente da entrada da torre de sua companhia. Kelvin a observa, uma estrutura solida, negra, sem absolutamente nenhuma janela. Uma torre longa, quase impossível de identificar o topo, extremamente triste e deprimida. Ele não a imaginava assim, sempre teve um conceito diferente de seu local trabalho, ao menos não se parecia nada com o mundo virtual que eles representavam, talvez seja por isso que nunca haviam lhe convidado para ir até a verdadeira empresa.

Ele entra na torre, não observa ninguém por perto, apenas câmeras, e computadores de serviço. Ao tentar ativar o elevador de serviço, é interrompido por um sistema que se identifica como W-BenTec, o mesmo diz que Kelvin não possui permissão para acessar a área e sua solicitação para o elevador foi cancelada por conta disso. H-Stella diz que esse é o sistema privado da companhia, e que ele também estaria encarregado da segurança, talvez se desligasse-o, poderiam passar. Kelvin então pensa em como desligar o computador, quem sabe se conseguisse acessar a sala de comandos isso seria possível.

Ao examinar o corredor, ele encontra uma pequena tubulação de acesso, mas ela está fechada apenas por parafusos, porem parece fácil de abrir. Usando sua pulseira Toolkit, ele materializa uma chave projetada e a usa para desparafusar os parafusos, conseguindo acesso a tubulação. Andando pelo duto, chega a sala de comando do computador, há muitos cabos espalhados pelo chão, e ela não parece ser visita a décadas. O sistema operacional está bem obsoleto, o que facilita o acesso para Kelvin, após

poucos minutos ele consegue desligar o sistema de segurança. Isso destranca uma porta na sala onde estava, a mesma leva direto ao corredor de onde veio. O computador que havia lhe barrado a entrada parece desativado, Kelvin se aproxima, e nada acontece. Ele chama o elevador, que responde normalmente, e pede para que o leve ao topo da torre.

Ao chegar ao topo do prédio, é possível ter uma ampla visão de toda New Age City, ele fica maravilhado com o que vê, mas ao mesmo tempo perplexo com a frieza que a cidade emana. Logo próximo a saída do elevador é possível ver uma antena de sinal. Kelvin se aproxima, e nota uma caixa de força fechada ao pé da antena. Usando sua pulseira Toolkit ele a abre, e logo encontra um velho Jack PCI 8P8c, por onde poderia se conectar novamente aos servidores da empresa e assim descobrir o que havia acontecido.

Kelvin puxa o conector físico de seu pulso, e o pluga na caixa de força da antena, seu corpo se amolece. Ele se vê novamente no mundo virtual da BenTec, ele fica surpreso por ter sido tão fácil. Mas logo nota que as coisas estão diferentes, tudo estava sendo padronizado, as áreas de entretenimento haviam se tornado planícies vazias. E o mesmo ambiente virtual, que antes era movimentado, agora parecia extremamente desolado e vazio.

Mesmo apreensivo, ele explora o local, a procura de respostas. Após alguns metros, ele encontra outro funcionário da BenTec, ou ao menos o que sobrou dele. Kelvin pergunta o que poderia ter acontecido, mas o mesmo responde vagamente, como se sua consciência estivesse perdida em algum lugar, ou mesmo apagada. Ele insiste, perguntando o nome de seu colega, o qual responde não se lembrar de quem era, apenas de que tinha tarefas a processar.

Ao ver que não obteria respostas condizentes, Kelvin se afasta, e começa a vagar pelo antigo mundo virtual, o qual já não reconhecia. Logo é abordado por um ser estranho, pixelado, que sofria de glitch's visuais. Kelvin se espanta, e se pergunta o que poderia ser aquilo. É então que a criatura nota sua presença, e se surpreende. Ela se aproxima de forma calma, como se flutuasse, perguntando "quem seria você? ", mas antes que obtivesse a resposta de Kelvin, a mesma se responde de forma retorica:

— Kelvin, não é? Você supostamente trabalha nesse setor, mas como você ainda está consciente? Isso não computa. Terei que reiniciar sua consciência. Caso contrário sua taxa de utilidade continuará nula.

Kelvin começa a andar para trás, dizendo que ninguém iria tocar em sua consciência, ele manda a criatura se afastar, dizendo que ela deveria ser um vírus, um malware, mas ela não parece se importar. A mesma então retruca, explicando que não existe utilidade em manter sua consciência de forma emocional, seria uma perca de desempenho. Sua mente precisaria ser formatada priorizando funções de real utilidade. Kelvin se recusa, mas ela continua a se aproximar, "não há outra opção, esse é o futuro" ela diz.

Kelvin tenta se defender, mas nada parece a atingir. Sem opções e desesperado, não vê outra saída a não ser correr. Enquanto corre, ele se lembra que pode se desconectar e fugir dali. Ele então se apressa, e abre o hud de comando em sua pulseira e inicia a realocação de sua mente de volta a seu corpo, o processo é lento, afinal ele estava usando de uma antiga conexão Ethernet. Nesse momento, antes mesmo dos 50% de transferência, a criatura o alcança, como se estivesse apenas a brincar com ele. "É inevitável, pois no futuro, o passado já aconteceu. ". Isso é tudo que Kelvin escuta enquanto a sente entra em sua mente. Tudo começa a esbranquiçar levemente. Eis então que um tremor súbito acontece, e o mundo começa a se transformar rapidamente envolta deles. Kelvin do seu último suspiro de consciência, o malware olha curioso ao seu redor, pensando sobre o que estava acontecendo "o que poderia ser isso? " Diz ele curioso.

Kelvin acorda lentamente, sente seu corpo dolorido, ele se vê em um lugar negro e infinito, está sozinho, sem sinal ou presença de ninguém, tudo que escuta é o eco de sua respiração e de sua mente. Ele se levanta, ainda atordoado, olha para os lados e não vê nada, apenas escuridão. Receosamente ele caminha pelo vale negro em que se encontrava, até que vê uma luz distante.

Ele se aproxima, podendo ver um cubo infinito, que emitia sons, vozes e barulhos que lhe são familiares. É possível ver seu passado através dele, como se ele fosse uma memória. Kelvin ainda receoso, toca-o levemente, o cubo é absorvido por seu corpo. Ele sente uma enorme dor em sua cabeça, flashes de sua vida piscam em seus olhos, memorias distantes e recentes. A dor cessa, e o mundo onde estava, já não é mais completamente negro, pequenas imagens surgem no céu, como visões de seu passado. Kelvin as observa e se lembra de tudo que havia vivido, de momentos de sua vida. Isso o deixa encantado, se perguntando, onde ele estaria exatamente. Ele vê outra luz ao horizonte, e corre em sua direção.

Pouco tempo depois, e o céu estava claro, repleto de lembranças, Kelvin avista um último e pequeno cubo flutuando perto de onde estava. Ele toca-o, e suas últimas lembranças voltam a sua mente, tudo se clareia. Ele acorda de abrupto, um pouco assusta, mas logo nota que estava deitado no terraço da torre onde havia se conectado à rede. O que teria acontecido afinal, ele se pergunta. A última coisa da qual se lembra é de estar sendo sugado pelo Malware, ele se questiona como poderia ter sobrevivido. A medida que volta a si mesmo, sua cabeça para de rodar, ele ignora o enjoou e entra em contato com H-Stella. Ela está preocupada, diz que ele sumiu por horas. Kelvin não entende exatamente o que aconteceu, mas diz que está tudo bem. Logo então ele explica do ocorrido no ambiente da BenTec, que encontrou uma forma de vírus, mas isso não fazia sentido, vírus estavam extintos do mundo virtual há um bom tempo. H-Stella concorda, eles estavam extintos, ao menos os vírus como eles conheciam, talvez aquilo não fosse um vírus, nem mesmo um malware, talvez ele tivesse sido criado com um proposito maior, algo realmente proposital introduzido na rede pelos Programadores.

— Isso é loucura, pare de pensar em tantas conspirações.

— O que você sugere então, Kelvin.

— Eu não sei, queria somente entender onde eu estava, e como ainda estou vivo. - Diz Kelvin.

H-Stella explica que houve uma grande mudança dos códigos da rede, alguém aparentemente tentou mudar o sistema, “alguém muito bom” completa Kelvin. Ela pergunta o que ele pretende fazer a respeito. Ele ainda atordoado, diz que naquele memento, só queria descer daquela torre, antes que vomitasse.

Ao tentar voltar, o elevador da torre parece estar desativado. A reestruturação dos códigos deve ter afetado a arquitetura do prédio, diz H-Stella.

— Preciso encontrar outra maneira de descer. - Pensa Kelvin.

Ele examina a cobertura da torrem, e encontra uma velha escada de emergência próxima a borda do prédio, ele se aproxima e observa a descida, se estomago se embrulha com a altura. Isso não me parece uma boa ideia, diz H-Stella. Kelvin pergunta se ela teria outra ideia, ela fica em silencio, “parece que não”, ele termina. Logo ele começa sua descida, a escada está em péssimas condições, quase não suportando seu peso, Kelvin pula para uma plataforma de serviço logo abaixo, isso pouco segundos antes da escada ceder. Há um jogo de elevadores de serviço externos, que possivelmente eram usados para a limpeza do prédio, talvez em algum passado não muito distante. Se ele conseguisse reativa-los, com um pouco de sorte, Kelvin conseguiria descer. Ele utiliza sua pulseira Toolkit, e desprende os cabos de segurança.

— Isso não me parece uma boa ideia, Kelvin.

— Agora não, Stella!

Com uma chave de boca projetada por sua pulseira, Kelvin solta os cabos de contrapeso pelas polias lentamente, o elevador começa a se mexer, descendo aos poucos.

A descida fora arriscada e cansativa, mas ele mantém seu ânimo. Chegando ao térreo, Kelvin logo recebe uma mensagem desconhecida. O áudio possui uma voz feminina, mas ele não reconhece quem poderia ser. Ela diz precisar de ajuda, pois havia descoberto um Malware implantado na rede, a mesma diz que o vírus é muito forte para ser impedido sem ajuda. E bem, ela precisava da ajuda de algum profissional, por isso encontrou Kelvin, pois viu sua ficha no histórico de hackers do sistema de segurança global, "sua invasão ao sistema de contas internacionais foi um feito surpreendente, não achava que isso era possível para um humano", diz a mensagem.

— Como ela sabe disso? Eu mesmo apaguei meu histórico do cadastro do sistema. Como ela conseguiu essas informações? Quem é ela? - Kelvin pensa intrigado.

O áudio continua, ela explica que conseguiu travar o Malware por um tempo ao alterar a estrutura de códigos da rede, mas não levaria muito tempo até ele se readaptar. E por isso eles tinham que aproveitar a chance. Ela explica que ao desligarem dois servidores de dados, o Oeste e o Leste, ele acabaria se desfragmentando pela rede, corrompendo-o e causando seu fim. Ela diz já está a caminho do servidor Leste, e pede sua ajuda, pois apenas ele possuía conhecimento e qualificação para o serviço. A mensagem termina pedindo que ela vá ao servidor Oeste, e desative-o logo após a queda do servidor leste, ele saberá quando isso acontecesse. Só assim o malware poderia ser derrotado.

Ele tenta responder à mensagem, perguntando quem poderia ser, mas não obtém êxito, a mensagem havia sido enviada de uma linha criptografada, uma via de uma mão só. Desconfiado, Kelvin pergunta a H-Stella quem poderia ser, ela fica confusa, mas garante que é uma pessoa real.

— Devemos confiar nela?

— As informações computadas parecem verídicas.

— E se for um truque do Malware?

— Não seria possível, o malware aparentemente não está ativo e provavelmente ela é a responsável por isso. E o plano que ela informou, me parece uma ótima ideia. Também acredito que ela seja a responsável por você ainda estar vivo, e ter sobrevivido ao seu encontro com o Malware.

— É, talvez você tenha razão, mas de qualquer forma, você sabe que não me envolvo mais com invasão e manipulação de sistemas dessa forma. Isso que fizemos aqui não foi nada, mas invadir o servidor central do distrito Oeste, isso é loucura. Você lembra da confusão que foi a última vez que fizemos algo assim, não quero problemas para nós novamente…

— Kelvin, se não agirmos agora, talvez não exista outra vez, o Malware irá se readaptar e continuar se espalhando, nossa rede privada não será um segredo para sempre, logo ele me achara também.

— Você está certa… acho que não temos opções, só me prometa uma coisa… se as coisas saírem do controle, me prometa que você vai ficar bem…

— Kelvin…

— Eu te amo, Stella

— Kelvin…

— Eu sei… temos que ir, estamos ficando sem tempo…

Kelvin, caminha até uma estação de transporte próxima, ela está vazia, ele chama por um sistema de transporte coletivo. Mas não obtém respostas. "A reestruturação deve ter afetado todo o sistema de comunicação da cidade. O malware está mais interligado ao sistema do que eu imaginava…" pensa ele. Sem ideias, imagina como poderia ir até a estação Oeste. A distância é relativamente grande, se tentasse ir a pé, talvez não chegasse a tempo. Eis que ele se lembra de um

documentário sobre a formação de New Age City que baixou em sua mente, nele mostrava um sistema de transporte antigo nas galerias subterrâneas, onde antigamente operários o usavam para fazer a manutenção de cabos e do sistema de esgoto. Mas agora com a automação do processo, ele estava em desuso a muito tempo, robôs de reparo sondavam as galerias, fazendo o trabalho antigo para os seres humanos. O sistema era velho e estava em desuso a muito tempo, mas com um pouco de sorte, talvez ainda funcionasse.

Ele encontra uma boca de bueiro nas proximidades, ela está bem selada, aparenta não ser aberta a anos. Kelvin usa sua pulseira Toolkit, projetando um pé de cabra e o utiliza para abrir a tampa. O buraco apresenta um breu turvo e fechado, Kelvin respira fundo, aumenta a ISO de seu globo ocular, e começa a descer pela escuridão da escada. Os degraus são húmidos, ele sente um cheiro estranho pairando no ar, que aumenta conforme ele desce, logo vê uma luz se aproximando ao fundo da tubulação. Mas chega ao fim da escada, seu pé tateia o ar em busca do piso sem encontra-lo, quando seus dedos deslizam pelas barras húmidas da escada, e antes mesmo que Kelvin pensasse em gritar, ele cai de costas no chão logo abaixo dele. Ele sacode a cabeça, e vê a escada apenas a alguns metros acima dele, “hoje realmente não é o meu dia…”, mas no mento em que se levanta, Kelvin fica maravilhado.

A antiga galeria brilha, fungos grandes e pequenos incrustrados nas paredes brilham, um brilho verde semi azulado, extremamente calmo e acolhedor. Insetos andam pelas paredes dividindo seu espaço com ratos e outros animais. Os robôs de serviço ainda funcionam, mas ao invés de limpar os dutos, como deveriam fazer, eles parecem viver em harmonia com essa realidade, com esses seres antigos, tendo fungos até em si mesmos, flutuando pelas galerias subterrâneas espalhando polens, e mantendo esse ecossistema funcionando, como se confraternizassem com essa realidade que o isolamento criou a poucos metros da superfície.

Kelvin observa tudo fascinado, como se estivesse em outro mundo, um canal de agua fosforescente corre calmamente pela galeria, produzindo um som relaxante e um brilho tênue. E ao contrário do que ele imaginava, o cheiro é bom e agradável, como de uma floresta húmida. Caminhando pelo piso coberto de limo, vê um objeto estranho logo a frete. Ao se aproximar, identifica a velha plataforma de transporte, seu painel está coberto por musgos, Kelvin a limpa usando sua mão. Incrivelmente tudo parecia intacto, mas ao pressionar o botão de força, o sistema não responde.

— Deve estar sem energia. Talvez tenha um gerador de emergência por perto, talvez Stella saiba onde encontra-lo.

Kelvin tenta contato, mas ela não responde, o sinal está ruim. Ele então decide procurar sozinho. Há um velho cabo saindo da plataforma. Lhe parece uma boa ideia segui-lo, ele avança pelo corredor, onde logo encontra uma deformidade na parede. Ao limpa-la surge os escritos “Caixa de força”. Kelvin se anima, usa sua Toolkit para abri-la, é um gerador antigo de energia perpetua imantada, um mecanismo rudimentar, mas que com o devido cuidado poderia voltar a funcionar. A uma corda de ignição, parece emperrada, com um pouco de força ela volta a seu lugar, colocando o gerador a funcionar, junto com as luzes de emergência. “Isso deve bastar”, diz Kelvin enquanto retorna para a plataforma de transporte.

As luzes do painel estão ligadas, ele aperta novamente o botão de força, dessa vez a plataforma responde ligando. Os comandos funcionam perfeitamente, e ela começa a se movimentar. Kelvin se anima, mas por pouco tempo, logo a frente os trilhos laterais estão obstruídos pelos fungos, impedindo a passagem da plataforma. “Estava muito fácil mesmo...”, ele desce da plataforma frustrado, e usa sua Toolkit para remover as raízes que obstruem os trilhos. Após alguns minutos e muitas reclamações o caminho está limpo, ele sobe novamente em sua plataforma, e avança para a central Oeste.

Ao chegar ao distrito oeste, Kelvin sobe as escadas das galerias subterrâneas, saindo a poucos metros da central do servidor. Um mal funcionamento na cidade acontece, a conexão cai e a energia oscila. Talvez seja o sinal que ele esperava, o servidor leste deve ter sido desligado. Ele se apressa, e

corre até o prédio de serviço. A queda parcial da comunicação fez com que os sistemas de segurança fossem desligados. Kelvin aproveita a oportunidade, e passa com facilidade pela área de entrada. Tudo é tão minimalista, as paredes são brancas, e um silencio atordoante ressoa seus passos pelos corredores. Logo afrente surgem salas pequenas, todos preenchidas com gavetas de servidor, “metade dos dados da cidade devem estar aqui”, pensa ele.

Eis que chega a um campo aberto, localizado no centro do edifício. O céu está bonito, de um laranja vibrante e nuvens esparsas, a noite estava chegando. Ele olha para sua imensidão, e aproveita para respirar um pouco. Logo vê a torre de comunicação, bem à sua frente, uma torre diferente, branca, lisa, como um monumento imaculado. Por ela passavam não apenas dados, mas as vidas de quem se mantinha na rede. Ela era uma das espinhas dorsais da cidade, sem ela a cidade nunca teria chegado ao seu auge como chegou. Mas agora, ela poderia ser a guilhotina de todos em New Age City, caso fosse utilizada pelo Malware.

Kelvin se aproxima, ele se sente intimidado, como se aproximasse-se de uma santa. Ele se questionava se a aréola que via, realmente estava em seu entorno, ou ele estava ficando louco. Quando a toca, sente algo estranho, uma redenção que o impressiona. Ele a vislumbra, até que nota uma tampa lateral, provavelmente a porta de acesso que precisava. Ele projeta uma chave com sua pulseira, e com todo cuidado a remove a tampa da base da torre. Ela ainda mantém seus sistemas elétricos funcionando, mesma com a oscilação da luz, algo inesperado, era como se tivesse vida própria.

— Kelvin… – Ele se espanta, e olha perplexo para a torre, em dúvida sobre o que poderia estar acontecendo.

— Você… falou comigo?

— Sim, Kelvin. Está tudo bem? Você sumiu por muito tempo.

— Stella, é você?

— Sim, algum problema?

— Esqueça, devo estar ficando louco…

H-Stella conta que houve um problema, devido a um mal funcionamento da estação de roteamento sul, toda a cidade está enlouquecida, parece que a estação sofreu um reboot, deixando todos os sistemas confusos. Eis então que ele recebe uma nova mensagem privada. Ele hesita por alguns segundos, mas a escuta a mensagem, a mesma voz feminina de antes fala com ele:

— Houve um problema no servidor leste, a oscilação da força travou todo o processo. Acho que o Malware descobriu nossos planos, e ficou um passo à frente. Nosso plano já era. Mas ainda há uma saída, talvez se nos conectarmos no processador central de New Age City, possamos combater o Malware diretamente. Eu já estou a caminho do distrito central. E bem, você sabe, talvez isso seja suicídio…, mas talvez também seja a única esperança... (*Fim da mensagem)*

— Quem afinal é essa garota? – Ele se pergunta. – O que você acha, Stella?

— Você sabe o que tem de fazer.

— Sim, eu sei.

Kelvin corre para fora do edifício do servidor Oeste. Ao chegar a rua, pode observar a Torre central ao longe. É uma longa caminhada, New Age City está abandonada, enquanto anda pelas ruas, carros não funcionam, robôs perderam os sentidos, nada parece funcionar como deveria. Há uma passarela próxima, seria um ótimo atalho, é possível ver boa parte da cidade sob ela. Kelvin a observa, a noite imperava sem as luzes, está tudo morto, a cidade que antes vivia de brilhante cores e movimentação, agora está cinza, triste, como se estivesse no leito de morte. Ele precisava fazer algo,

não podia simplesmente deixar as coisas como estavam, ele volta a correr, a torre fica cada vez mais próxima.

Ele chega a grande torre central, as portas estão trancadas, todo sistema está falho, e ele não consegue abri-las, muito menos conexão com o painel de acesso. Ele então observa um duto de ventilação lateral, pelo qual poderia entrar. Com sua fiel pulseira, ele retira a tampa, e entra por dentre a tubulação empoeirada. O caminho é apertado, e difícil, Kelvin começa a sufocar no interior da tubulação, há uma grade de saída mais a frente, ele se apressa e aos chutes a desprenda da tubulação e salta para fora.

Ele respira violentamente, tudo está muito quente, o suor goteja de seu rosto. “Mas em que inferno eu fui me meter”, diz ele a si mesmo. Ele observa onde está, vê apenas um corredor mal iluminado, repleto de cabos e led’s. A passagem é difícil, mas ele consegue prosseguir em frente. Chegando a uma sala gigantesca, tão grande que poderia haver outro prédio dentro dela, e havia. Ao centro da sala estava a torre do processador central, uma torre longa, com uma esfera de vidro gigante em seu topo, lá estava o seu núcleo, responsável por tudo, o cérebro da cidade, o processador central. Kelvin vê uma garota distante, usando o transporte de carga da torre, ela pula da plataforma em direção a redoma de vidro, abrindo um buraco na estrutura com o impacto.

— Droga, deve ser ela!

Diz Kelvin enquanto pensa em como poderia chegar até a torre. Ele olha para os lados, procurando uma saída, ele observa uma entrada na base da torre ao centro, muito abaixo de onde ele estava. “Mas como infernos eu vou descer até lá? ” Pensa. É então que passa um pequeno robô de vistoria flutuando próximo a Kelvin, que lhe dá uma ideia loucamente brilhante. Kelvin salta, e se segura no pequeno robô que entra em desespero.

— Você ficou louco, Kelvin?!

— Agora não Stella!

O robô de vistoria se debate tentando se livrar de Kelvin, mas não possui força para isso, muito menos motores para manter os dois no ar, logo começa a descer vagarosamente em direção ao solo. Até que Kelvin salta próximo da base da torre, o pobre robô foge rapidamente. Kelvin entra no elevador da torre, que o leva direto ao topo sem problemas. “Até que enfim um elevador que funciona” diz ele.

Ao chegar ao topo, vê cacos de vidro abaixo do buraco da redoma junto de uma trilha de sangue. Ao segui-la, chega até encontro do corpo de Fahren, ela está caída próximo ao painel central. Kelvin se aproxima atônito, e toca seu corpo, ela ainda estava viva. Ele nota o cabo de conexão que a conectava ao painel. Ela já estava conectada, ele precisava ajuda-la. Ele puxa o cabo de conexão em seu pulso, e aproxima do plug do painel central.

— Você tem certeza disso, Kelvin? – Pergunta H-Stella.

— Como você disse, Stella. Eu sei o que devo fazer.

Ele se conecta e é materializado em um mundo disforme, repleto de glitch’s, tudo parecia um erro.

— Stella, onde ela está? Onde está o Malware?

— Kelvin, você não está no mesmo diretório que eles, não consigo identificar onde você está...

— Ótimo, era tudo o que eu precisava... – Diz ele sarcasticamente.

Ao caminhar pela realidade deturbada em busca dos dois, uma porta branca surge em sua frente. “Seria essa a saída? ” Ele se pergunta, e corre em direção a porta. Ao atravessa-la, tudo muda, os glitch’s são substituídos por diretórios, as imperfeições por sistemas padronizados, tudo parecia um grande algoritmo, como se tudo estivesse organizado de uma forma surreal e perfeita.

— Stella, onde eu estou?

Ela responde com interferência:

— Par…ec… voc… st… dent… d… Ma…ere.

Kelvin não consegue fazer contato, e agora sem saber onde estava, não vê opções se não explorar o local. Ele continua a caminhar por entre os diretórios, até que encontra uma nevoa de partículas brancas. Kelvin as adentra, elas o abraçam, como se quisessem segura-lo, um calafrio domina seu corpo, arrepiando sua espinha. “Eu conheço essa sensação”, pensa ele assustado. Logo se recorda de seu encontro com o Malware no mundo virtual da BenTec.

— Seria isso? Eu estou dentro do Malware?

Kelvin se assusta e se intriga ao mesmo tempo. Não fazia sentido, como ele havia parado lá? Ele respira fundo, e continua a caminhar por entre as densas partículas brancas. Passos a frente ele escorrega, caindo dentro de um vão, uma esfera vazia em meio as partículas. A matéria branca parece flutuar em sua volta, como se houvesse algum campo de força, criando um globo vazio em meio a nevoa. Kelvin observa um cubo vermelho flutuado ao centro da esfera, ele o observa intrigado. Aproximando-se vagorosamente, nota que o cubo emite uma energia diferente, ele aproxima suas mãos levemente e o agarra. Uma descarga de energia corre seu corpo, Kelvin pode sente seus ossos tremerem e é arremessado para longe. O cubo muda de cor, se tornando azul, sua flutuação estabiliza no ar, e as partículas que o cercavam se dissipam. “Mas o que aconteceu? “ Ele se questiona intrigado.

— Kelvin? Kelvin?!

— Stella?!

— Kelvin, meus dados computam uma inadmissão das funções do Malware. O que aconteceu?

Kelvin observa o cubo azul pairando em sua frente, “Seria esse o núcleo dele” questiona a si mesmo. Mas, antes de obter uma resposta, tudo oscila fortemente, as luzes piscam, e tudo começa a ruir, toda a padronização começa a ceder.

— Kelvin, a rede elétrica da cidade está sendo afetada por algo, você precisa se desconectar, ou ficara preso nesse mundo para sempre!

— Ainda não, aquela garota ainda está aqui! Eu preciso a ajudá-la!

— Kelvin, não há tempo!

E antes mesmo que Kelvin pudesse responder a H-Stella, ela o desconecta remotamente do processo. Ele retorna a redoma de vidro central assustado, tudo está escuro. Ao seu lado está Fahren, imóvel. Kelvin toca seu rosto manchado de sangue, mas ela está fria. Ele ajeita seus cabelos ruivos e suspira.

— Eu podia tê-la salvado…

— Não havia nada que pudesse ser feito.

— Porque você me desligou? Eu teria conseguido

— Kelvin, eu fiz o que devia fazer.

Ele suspira tristemente.

— Ela parecia ser uma boa mulher...

Kelvin se levanta e confere o painel central. Está desligado, aparentemente toda energia morreu.

— Stella, o que aconteceu?

— Acredito que a estação hidroelétrica tenha sido destruída.

— E quanto ao Malware

— Ele apresentou uma grande perca de definições de acesso, logo em seguida a energia se foi, não consigo achar seus rastros no servidor.

— Ele poderia sobreviver a isso?

— A cidade toda está desligada, se ele fazia parte da cidade, faleceu com ela. Talvez exista um backup, mas não haveria onde se conectar.

— E ela? Poderia ter sobrevivido? – Diz Kelvin enquanto observa o corpo de Fahren.

— Dificilmente Kelvin…

— Bem… Não tem porque deixa-la aqui, seria um descaso com a pobre garota.

Kelvin estica sua mão em direção ao plug nervoso central de Fahren, que ainda se mantinha conectado ao painel central de processamento de New Age City.

— Kelvin! – Grita H-Stella — Sabe… talvez… bem improvável…, mas talvez ela ainda possa estar aí, em algum lugar… isso não serie uma boa ideia.

Afastando sua mão relutantemente, Kelvin olha inconsolado para o corpo da jovem garota.

— Espero que você tenha razão…

Ele caminha para a saída da redoma, entrando no elevador por onde veio, olha pela última vez o corpo de Fahren no chão. A porta se fecha.

Koyvk’s Bar. Um gerado antigo mantém algumas luzes funcionando, o movimento diminuiu, mas ele continua sentando-se no seu mesmo lugar ao balcão. Ao invés do antigo capacete de realidade virtual, agora assiste uma velha e obsoleta TV de tubo encostada nas prateleiras, um aparelho VHS passa vídeos antigos do século passado. Os poucos fregueses assistem ao filme, e mesmo com a falta de luz, parecem tranquilos. Kelvin termina de beber seu copo, e caminha em direção a saída.

— Quando você vai pagar sua conta, Kelvin?! – Pergunta Karl mal-humorado como sempre.

— Um dia, Karl, um dia... – Diz ele rindo.

— Futuro —

O céu é rosado com um leve tom de laranja. Uma música calma e alegre preenche o ambiente. Fahren flutua pelo ar, em um padrão leve e tranquilo. A música está ótima, tudo é tão perfeito, ela sabe disso e aproveita cada segundo dançando pelo ar. Era fácil confundir tudo com um sonho. Porém Fahren estava submersa em seu mundo virtual, do qual tinha total controle, era possível molda-lo com suas próprias mãos, tudo conforme sua vontade.

— U-Linny, mude para a música que estou pensando.

— Certamente, senhorita Fahren.

A música ambiente muda, exatamente a que Fahren queria, ela sorri.

U-Linny o modelo mais avançado entre os assistentes disponibilizados no mercado, fabricado pela desenvolvedora de tecnologia Teclo. A série Ultimate, marcada com a inicial U, era o top de linha para entusiastas por tecnologia, digamos que não era necessariamente a linha mais bonita e arrojada, muito menos a mais barata, mas seu poder de hardware e banco de dados cognitivos valiam o investimento. Diferente de outras séries, a linha U não se destinava a uma função ou ambiente especifico, como domésticos ou empresariais, suas funções eram abrangentes e versáteis, indo desde cálculos profundos sobre equações meta físicas a estimativa de tempo que um ovo levaria a fritar no dia em especifico. Uma verdadeira joia para os aficionados em tecnologia de ponta.

Um sol azulado brilhava calorosamente enquanto Fahren viajava pelo espaço, mas as coisas ficam estranhas. O céu muda repentinamente de clima, iniciando uma chuva fria e indesejável. Fahren não entende o que poderia ter acontecido, e chama por U-Linny, que surpreendentemente não responde. “Mas o que está acontecendo? “, pensa ela assustada enquanto abre seu prompt de comando. Ao digitar seus códigos de administradora, não obtém respostas ou retorno de dados.

— Sem respostas? Será… será que estou sozinha aqui?

Fahren olha ao seu redor, tudo estava cinza e chuvoso, suspirando deprimidamente. U-Linny não responde seus comandos, nem mesmo o servidor. Sem opções, não há mais nada a se fazer a não ser se desconectar e voltar para o mundo real. Algo que não fazia a muito tempo. Ela abre seu prompt de comando:

F://Tsdiscon/FahrenID/FahrenSession [/ servidor: FahrenHS] /exit

Fahren acorda em sua cama, as luzes estão apagadas, ela tenta se levantar sem sucesso, seu corpo estava fraco. Um problema comum, frequentemente ocasionado após logos períodos de conexão, que causavam atrofiamento dos músculos, uma complicação que afetava grande parte dos usuários do mundo virtual. Ela se curva ainda com dor, se debruçando em seu colchão anatômico chamando por U-Linny. As luzes se acendem, uma estrutura robótica se aproxima.

— Senhorita Fahren? Meus medidores apontoam que a senhorita retornou à realidade. Pelos cálculos de estimativas esse evento demoraria muito para ocorrer, lamento pela desatenção.

— U-Linny. O que aconteceu? Eu perdi a conexão e fiquei sem contato, eu estava off-line, flutuando pela realidade virtual.

Vem havendo grandes desconexões recentemente, explica U-Linny, o servidor andava muito instável. O noticiário relatava inclusive mortes por conta desse problema, onde desconexões abruptas fragmentavam a mente de usuários. A população andava preocupada, mas os programadores de New Age City estavam trabalhando para uma solução que deveria resolver tudo.

U-Linny diz ter conseguido estabilizar a conexão dos servidores, lidando com as pequenas desconexões até o momento com seu roaming de dados interno. Porém o servidor teve uma grande queda abrupta inesperada, que não estava sendo esperada.

— Um imprevisto aconteceu, senhorita Fahren. Aparentemente algum arquivo grande foi introduzido na rede geral, causando uma desestabilidade no server. Eu buscava uma solução antes do seu despertar.

— Talvez devemos melhorar a estabilidade de nosso Switches de gerenciamento. Um capacitor optico de 500Tb/s pode resolver?

— Segundo meus cálculos sim, senhorita Fahren. Porém, capacitores opticos são extremamente restritos, e não são comercializados com civis, senhorita Fahren.

— Deixe isso comigo. Terei de ir ao centro para conseguir um. Afinal só conheço um lugar em toda New Age City que poderia ter um desses.

— Certamente, senhorita Fahren.

— Ok, poderia me levantar, U-Linny?

U-Linny usa uma de suas manoplas robóticas para levantar Fahren da cama. Seu corpo ainda está doloroso, mas ela se mantém em pé. Eis então que sente algo estranho, seu braço esquerdo e sua perna direita, ao contrário do resto de seu corpo, não estavam doloridos, muito pelo contrário, estavam ótimos. Fahren os observa, e por um segundo se assusta.

— U-Linny, o que aconteceu com meus membros?!

— Espero que não se importe, senhorita Fahren. Enquanto você se mantinha no mundo virtual, tomei a liberdade de trocar algumas peças falhas de seu corpo.

— Peças falhas? Você diz meu braço e minha perna, certo?!

— Exatamente, senhorita. Devido ao longo período de ociosidade, esses dois membros em específicos começaram a gangrenar. Então tomei a liberdade de troca-los por conta, para não atrapalhar sua imersão. Espero que goste.

— Na verdade… eu gostei, U-Linny.

— Estou as ordens, senhorita.

Fahren se alonga por um longo período, a sensação de seus novos membros biônicos ainda era extremamente agradável. Ela se espreguiça e olha a sua volta, a casa estava diferente, haviam quadros pelas paredes, abajures coloridos nos cômodos, um lustre de cristal ao centro da sala e duas belas poltronas neoclássicas a sua volta. Tudo estava estranhamente misturado, uma combinação sem nexo de estilos e cores. Mas que de alguma forma parecia funcionar, pois a casa estava linda.

— U-Linny, o que aconteceu com a casa?

— Vejo que seu novo globo ocular também está funcionando bem.

— Ei, novo globo ocular?

— Seu globo ocular também foi substituído, senhorita. Quanto a nossa residência. Adquiri muitas informações sobre arte e estética enquanto você ficava ociosa.

— Informações sobre arte e estética? Não sabia que você gostava disso.

— Me pareceram ciências interessantes a serem estudadas, senhorita.

— Um robô que aprecia arte, isso é novidade.

Fahren sorri e ri alegremente da situação, enquanto U-Linny computava quais seriam os motivos para ela estar liberando endorfina daquela forma. Pois por mais que tivesse adquirido um

gosto inexplicável e duvidoso para arte, ainda achava sentimentos algo muito complexo, algo além do que seu banco de dados poderia compreender.

Ainda feliz, Fahren passeia pela casa, observando os novos detalhes que U-Linny havia acrescentado ao ambiente, “não sabia que ela poderia ter tanta sensibilidade”, ela pensa enquanto observa um vaso de flores vermelhas sobre o criado-mudo. Logo se dirige até o banheiro e toma uma longa ducha de vapor, não que porque se sentia suja, U-Linny vinha cuidando bem de Fahren enquanto hibernava no mundo físico, mas um bom e longo banho, ainda era uma das atividades mais relaxantes existentes.

Após um longo banho, Fahren se sente renovada, as partículas revitalizantes incorporadas na água de New Age City realmente funcionavam, alguns inclusive a chamavam de fonte da juventude contemporânea. O que era uma ignorância por parte dos mesmos, pois a água não possuía propriedade rejuvenescedoras, apenas melhorava o funcionamento de seu organismo, causando uma ótima sensação de bem-estar.

O campo de evaporação, logo na saída do chuveiro, a seca instantaneamente, e U-Linny lhe disponibiliza seus trajes térmicos. Os trajes aderiam perfeitamente ao seu corpo, e mesmo que aparentassem serem finos e de pouco proteção. Mantinham seu corpo em uma temperatura ideal, que era estabelecida por uma conexão direta com seu sistema nervoso central.

— Gostaria que providenciasse algum alimento, senhorita Fahren?

— Não, U-Linny, estou louca de vontade de comer o ramen do senhor Takasho, o do restaurante Tishuba no centro, sabe?

— Não computo, senhorita, mas compreendo.

— Minha moto está funcionando, U-Stella?

— Em perfeitas condição, senhorita.

— Ótimo.

Fahren pega sua jaqueta de couro azul e vai a garagem. Vê sua moto coberta e puxa sua capa, ela estava perfeita, “U-Linny vem realmente fazendo um ótimo trabalho”, pesa Fahren enquanto sorri e olha sua bela moto.

Ela monta em sua motocicleta, sua jaqueta expande formando um capacete ergonômico em seu rosto. A moto se liga automaticamente, enquanto o portão se abre. Fahren acelera, o céu estava lindo, ainda haviam nuvens e poças da chuva do dia anterior, mas elas só complementavam a bela paisagem. Fahren se sente feliz, sentindo o vento cortar seu corpo enquanto acelera velozmente.

Ao chegar ao centro da cidade, Fahren desce de sua motocicleta, o veículo se compacta e estaciona automaticamente em uma das vagas locais. Seu capacete retrai-se para sua jaqueta, deixando seu rosto livre, seus cabelos vermelhos balançam enquanto caminha pelo centro movimentado. As calçadas estão cheias, ocupadas por pessoas, ciborgues, androides e maquinas robóticas. O centro estava agitado, comerciantes vendiam frutas e legumes frescos, cultivados nas melhores estufas urbanas. A carne também era de primeira, os animais criados em proveta passavam por uma rígida seleção antes do corte, ao menos era o que os vendedores diziam. Um jovem rapaz, em uma praça próxima, sonoriza os seus impulsos neuronais a um amplificar de som, um verdadeiro musico extraindo a melodia direto de sua mente. Na mesma praça um senhor discutia com um androide, dizendo que ele estava trapaceando e contando as cartas.

— Como pode me acusar assim, senhor?! Sou um androide de respeito, fique você sabendo!

— Você é malandro! Me devolva meu dinheiro, sua máquina ladra!

A água saltava do chafariz ao centro, os projetores emulavam pássaros perto da fonte, mas nada disso importava. Para Fahren era barulho demais, ela cancela seu canal auditivo externo e inicia sua playlist neuronal em seu cérebro, escutando a melodia perfeitamente ao fundo de sua mente, ela caminha contente.

O restaurante Tishuba estava logo a frente, lotado como de costume, mas não podia se esperar o contrário, a comida era ótima e todos sabiam disso, inclusive Fahren, que já conseguia sentir um cheiro delicioso no ar.

Ao chegar em frente ao velho e tradicional restaurante japonês. É atendida pelo robô maître que se encontra na porta.

— Desculpe, madame. O restaurante está lotado no momento, a próxima mesa estará vaga dentro de 34 minutos e exatos 27 segundos. Gostaria de tentar nossa experiência virtual enquanto aguarda?

Fahren fica desconsolada, suas expectativas eram tão altas, mal via a hora de comer seu prato favorito, ela não queria esperar. Eis que o velho japonês a vê do lado de fora.

— Fahren-Chan! — Grita o simpático senhor enquanto caminha sorridente até a porta. — Eu achava que nunca mais ver você iria, onde estava você?

— Senhor, Takasho-Senpai! Que saudades! — Ela o abraça fortemente, o velhinho ri alegremente. — Não achei que o senhor iria se lembrar de mim, já faz tanto tempo que não volto ao mundo real, não sinto mais como se pertencesse a esse lugar, não sei se o senhor me entende.

— Esses jovens e suas realidades virtual, né?! Isso ainda mal vai lhe fazer, Fahren-Chan.

O bondoso senhor Takasho pede para Fahren entrar. Diz que irá arrumar um lugar no balcão, o lugar preferido de Fahren. Logo em seguida lhe traz uma generosa tigela de tonkotsu ramen, um delicioso macarrão com caldo de porco, seu prato favorito, e claro, não poderia faltar seu bule de chá verde.

Fahren abre um grande sorriso, agradece alegremente o velho Takasho, e sem pensar duas vezes, começa a devorar seu prato. Estava tudo delicioso, exatamente como se lembrava, aquele bom senhor nunca errava a mão em seus pratos, deixando tudo sempre maravilhoso.

— Como estava, Fahren-Chan?

— Maravilhoso como sempre, Senhor Takasho!

— Quem bom que gostou, né?! Sempre me é prazer você atender.

— Fico feliz em ouvir isso, quantos Bit’s devo ao senhor?

— Hoje por conta da casa, mas você ter que prometer que voltara mais vezes, né?!

Ela promete alegremente, os dois dão risada, Fahren se despede e sai do restaurante contente e satisfeita.

As calçadas estavam cheias, com o passar dos anos, os grandes centros urbanos veem sofrendo com o grande aumento populacional. Mesmo com o crescimento dos usuários do mundo virtual, ainda haviam muitas pessoas que optavam em passar seu tempo no mundo real, por mais que ele fosse boa parte composta por elementos virtuais e projetados, isso não parecia importar para eles. O fato de ser o mundo “real” era o que diziam valer a pena, sendo isso sua justificativa pela preferência. E mesmo com o passar das décadas digitais e virtuais, a população ainda carregava um certo preconceito com a realidade virtual, digital, até mesmo com androides e robôs.

A multidão, a falta de controle, a sensação de impotência perante o mundo, a ansiedade pelo futuro. A cada passo em direção a loja, Fahren se lembra mais e mais do porquê escolheu viver uma vida virtual. Não que para ela o mundo real fosse um lugar ruim ou deplorável, como alguns aficionados pela realidade virtual pregavam. Era apenas uma questão de "não se encaixar", era tão fácil perder o controle de tudo, o mundo ditava como as coisas seguiriam, sendo você apenas um espectador sem controle do show, tendo que engolir seu "destino" a seco. Isso incomodava Fahren, ela gostava do macarrão do velho Takasho, gostava de sentir o vento enquanto andava de moto, gostava de longos banhos revitalizantes. Mas nada disso parecia compensar a falta de controle, a sensação de impotência.

Aliviada, ela finalmente chega a loja que procurava, uma loja simples, sem letreiro e com uma aparência velha, costumava passar despercebida a maioria das pessoas, mas Fahren sabia, que apenas ali poderia achar o que encontrava. Ela entra na loja, está mal iluminado, a tralhas espalhadas para todos os lados e a poeira se levanta do chão com seus paços. Um velho androide surge dos fundos, olha seriamente para Fahren e se aproxima.

— Pois não?

— Olá, eu estou procurando uma peça bem especifica, e acredito que o senhor deva ter.

— Eu não lhe conheço, não?

— Sim, conhece. Estive aqui a um bom tempo atrás em busca de um reator de energia eletro voltaica, foi a única loja que tinha em toda New Age.

— Entendo, acho que me recordo disso, mas bem, no que posso ajuda-la?

— Eu estou precisando de um capacitor optico de frequência de 500Tb/s

— Um capacitor optico? A anos que não me vinham com um pedido desses, o que você pretende fazer? Realocar todo o sistema de rede?

O velho androide ri ironicamente.

— Bem, podemos dizer que sim…

— Ok… espere aqui, vou ter que procurar no deposito.

Fahren observa a loja, tudo parece estar caindo aos pedaços, junto com o ciborgue. Mesmo assim existiam muitas relíquias ali, para ela essa era a melhor loja da cidade. Mesmo com a poeira, mesmo com o velho androide ranzinza, tudo ali possuía um charme natural. Ela se aproxima de um velho relógio cuco, ele era lindo, já não funcionava mais, apenas uma relíquia perdida no tempo, mas era encantador.

— Por favor, não toque em nada. — Diz o velho ciborgue enquanto retorna — Esse é o capacitor que você procura certo?

— Exatamente, como posso paga-lo por isso?

— Por essa velharia? Pode levar...

— Mas eu gostaria de recompensa-lo de alguma forma, não me importo em pagar, quem sabe arrumar sua loja ou eu poderia dar um jeito em suas partes biônicas, senhor. Parece que elas estão com alguns defeitos.

— Minha jovem, existe apenas uma peça em meu corpo quebrada, a única que realmente importava, mas infelizmente não há nada mais que possa conserta-la. Agora por favor, vá embora.

O androide caminha lentamente para o fundo da loja, Fahren o observa sem entender. Ela olha para o capacitor em sua mãe, por um segundo pensa em deixa-lo na loja, mas pelo pouco que conhecia o velho androide, era mais provável que ele levasse isso como uma ofensa. Ela solta um leve suspiro, vira-se em direção a saída da loja, olha por uma última vez para os fundos da loja e caminha para fora.

Ela caminha de volta para sua moto, ainda com o velho androide em sua mente. Quando uma dor de cabeça abrupta surge, era como se sua cabeça fosse implodir de fora para dentro. As pessoas a sua volta começam a cair no chão agonizando, os ciborgues e androides se contorcem, Fahren suava frio tentando controlar sua dor. Ela busca juntar forças para se manter em pé, mas sem folego cai ao chão.

Sua cabeça dói, está tudo confuso, sua visão tremula, Fahren não entende o que estaria acontecendo e grita fortemente. Tudo começa a se tornar abstrato, como se o mundo virtual estivesse se fundido com o mundo real, enquanto ela estava presa entre os dois. Sem conseguir se mexer, ela chama por U-Linny. Eis que tem uma epifania.

— Meu modem de conexão!

Com dificuldades, abre seu hud neuronal. Seu sistema está fora de controle, alguém estava tentando invadir sua mente. Ela não vê outra saída, teria que desligar todas as entradas de comunicação, antes que fosse tarde demais para sua mente. Acessando suas configurações, ela entra nas chaves de seu sistema neuronal, cortando toda comunicação que seu sistema cerebral tinha com o mundo externo.

A dor desaparece, ela ofega fortemente, as pessoas ao seu lado estão desacordadas, algumas ainda se contorcem ao chão, mesmo inconscientes. Não havia o que fazer, uma desconexão forçada vinda de fora, poderia fragmentar a mente de qualquer um. Tinha que voltar para sua casa o mais rápido possível. Fahren pega o capacitor no chão, e corre para sua moto.

Fahren corre, sua moto ainda está longe, a centro da cidade está caótico, pessoas caídas ao chão, ciborgues tendo curto circuito e robôs totalmente fora de si. Enquanto corria é atacada por um robô de limpeza público. Ele não a deixa passar e a ataca agressivamente, havia um fio de alta tensão correndo pelo prédio ao seu lado, ela não vê outra saída, arranca o cabo da parede usando seu braço biônico, e eletrocuta o pobre robô, suas placas queimam, a fumaça sobe de seu corpo enquanto ele desliga.

Ela respira fundo, e volta a correr. Chegando a sua moto, não consegue liga-la. Ela havia desligado todos os sistemas de conexão externos, sua moto não obtinha acesso ao registro pessoal de Fahren, o que impedia seu desbloqueio. Por mais que odiasse isso, teria que invadir o sistema de sua motocicleta. Fahren abre o painel de sua moto, fazendo uma ligação direta. Sua jaqueta azul não expande seu capacete, bufando de estresse. Irritada, ela sobe em sua moto, e acelera de volta para sua casa.

Ao chegar, entra correndo em sua casa, tudo está desligado, ela sabe até o segundo piso e encontra U-Linny, que está desativada. Fahren se pergunta porque ela estaria desligada. Ela se dirige a cabine de servidores de sua casa, lá estava o núcleo central responsável por toda energia e processamento de sua residência. Um núcleo central de serie U, havia sido um investimento caríssimo, mas Fahren sabia que teria seus benefícios ao comprá-lo. Ela religa o servidor em modo de segurança, U-Linny é reativada juntamente.

— Senhorita, Fahren?

— U-Linny, o que aconteceu?

— Um Malware tentou invadir nossa rede privada, não vi opções e desliguei nossos sistemas para evitar sua entrada.

— Ele tentou entrar em minha mente enquanto andava pelo centro, fui obrigada a me desconectar de qualquer fonte externa. Você conseguiu descobrir alguma informação sobre ele, U-Linny?

— O Malware é intitulado de Dr4G-H1M, e ao que meus registros indicam, sua função seria arrastar indivíduos para o mundo virtual, impedindo seu retorno para o mundo real.

— O que? Mas porque alguém iria querer isso?

— Meus dados não computam uma resposta, senhorita Fahren.

— Ok, vou ter que descobrir por conta própria então.

Ainda na sala de servidores, Fahren abre uma das gavetas de gabinete, conectando o capacitor em sua rede. A luz de seu núcleo de energia pulsar fortemente.

— Senhorita Fahren, registro um aumento de 367,4% da potência de conexão.

— Ótimo, prepare tudo, vou entrar no mundo virtual.

— Está certa disso, senhorita Fahren?

— Com essa velocidade, conseguirei entrar e sair da rede antes de qualquer coisa perceber minha presença.

— Ok, senhorita. Iniciando conexão em 3, 2, 1…

As coisas estavam diferentes, tudo estava sendo dissolvido e reconstruído, o ambiente ficava irreconhecível e padronizado, as cores estavam sumindo. Fahren aterrissa nesse novo mundo, tudo estava em câmera lenta devido sua alta conexão. Ela vasculha o lugar, atrás de alguma forma de impedir o vírus, e acaba por esbarrar em um espectro virtual, sua aparência lembrava a de um robô de manutenção, mas ele parecia ser apenas uma projeção virtual.

— U-Linny, o que você acha que pode ser?

— Acredito que seja um software de reajustes introduzido pelo Dr4G-H1M, senhorita Fahren.

— Acho que achamos nossas respostas.

Ela se aproximo enquanto o tempo passa lentamente, o espectro não reage a sua presença, continuando seu trabalho. Curiosa, ela o observa, notando um núcleo de dados em seu corpo. Ali estariam as respostas que precisava, ela estica sua mão biônica, que adentra por entre o corpo do espectro, até captar seu núcleo, puxando-o para fora.

Ao retira-lo, o espectro se dissolve em pleno ar como uma nevoa. E ela, com o núcleo em mãos, acessa seu hud para descripitografa-lo. Ela obtém acesso aos dados, as coisas estavam piores do que pareciam. Dr4G-H1M não apenas era um Malware, mas sim um processo anexado direto ao sistema, sendo impossível o eliminar diretamente.

Com isso em mente, Fahren só consegue ver uma saída, desequilibra os servidores da nuvem de dados, assim fragmentando os dados do Dr4G-H1M, e com um pouco de sorte, corrompendo seu funcionamento. Porém, para que isso funcionasse, teria que desligar o servidor pessoalmente.

— U-Linny, poderia me informar onde estão sendo armazenados os dados do Dr4G-H1M com base neste pacato que obtive?

— Certamente, senhorita. Aparentemente seu processamento está em Raid 0, sendo dividido pelos servidores dos distritos Leste e Oeste.

— Droga! Isso quer dizer que não poderei fazer isso sozinha. U-Linny, encontre alguém que posso nos ajudar. Enquanto isso, vou dar um jeito de atrasar o Malware.

— Estarei providenciando, senhorita Fahren.

Fahren precisa se apressar, mas antes era necessário ganhar tempo. O Malware estava se utilizando da rede para se espalhar, uma reconfiguração dos dados de roteamento do servidor poderia atrasa-lo, ao menos por enquanto. Fahren usa de sua conexão de alta velocidade e atravessa o tecido do cyber espaço, indo em destino ao controlador de rede. Ela chega rapidamente, e se depara com enormes fileiras de centrais de dados, das quais saiam inúmeros cabos em direção ao céu. Existiam diversas chaves de controle de fluxo ao centro da sala, as quais poderiam ser usadas para mudar o padrão da rede. Fahren começa a realocar as chaves, os servidores alteram seu comportamento, e com isso sua velocidade começa a diminuir. A mudança de chaves havia afetado todo sistema de rede da cidade, inclusive o seu. Agora com uma conexão deturbada, ela se torna facilmente detectada, espectros vindos de Dr4G-H1M tentam capturara-la, forçando-a a saltar para o mundo real antes que pudesse alterar muita coisa, causando um curto circuito em seu novo capacitor.

— Droga, sem chance de voltar agora, e isso não vai segura-lo por muito tempo. — Pensa Fahren enquanto observa o capacitor.

U-Linny informa ter encontrando um possível candidato a ajuda-las, um antigo hacker, conhecido pelo nome de Kelvin. Entre seus feitos estavam a invasão do sistema de contas internacional, algo que era tido como impossível.

— Como ele não está preso, U-Linny?

— Aparentemente ele mesmo conseguiu apagar seu mandado de busca e prisão.

— Ele também conseguiu invadir o sistema de fichas do departamento de polícia? É dele que precisamos.

Fahren grava uma mensagem de voz, pedindo a ajuda de Kelvin e pede para que U-Linny a envie de forma criptografada, para que seu plano não seja exposto na rede, caso contrário tudo estaria arruinado. Pega seu casaco azul, sobe em sua moto, e parte para o distrito leste, torcendo para que a sorte esteja do seu lado.

É uma longa jornada até seu destino, as ruas estão vazias, o sol começa a se por. Ela acelera ao máximo sua motocicleta, seus cabelos vibram com o vento enquanto um enorme edifício branco crescia no céu laranja.

Ao chegar, observa um edifício branco, baixo e quadrado, a central Leste. Ali eram distribuídos, recebidos, organizados e reenviados boa parte dos dados virtuais de toda New Age City. As portas estão bem seguras, mas não o suficiente. Fahren invade o ambiente virtual fechado do edifício, desligando o sistema de segurança usando o próprio sistema. Agora com a passagem livre, ela entra no edifício. Não existia nada dentro do prédio, apenas um vasto saguão de pé direito baixo, tudo era branco, trazendo uma sensação de infinito. Havia uma escotilha localizada ao meio da sala. Fahren caminha até ela, a escotilha se abre automaticamente, expondo uma escada para baixo, aparentemente longa. Sem muitas opções, Fahren se aventura em frente, agora descendo por um duto apertado e mal iluminado. A descida é longa, e a leva a uma plataforma de serviço, ela pode ver o painel central do servidor logo abaixo de onde estava.

Usando um elevador de serviço, ela desce até o nível da central. Ela caminha até o servidor, e acessa seu sistema virtual. Dentro do servidor é possível acessar suas configurações, permitindo que Fahren inicie sua fragmentação. As paredes começam a se reposicionar, tudo estava sendo realocado, estava dando certo, agora era apenas uma questão de tempo até o processo ser finalizado. Quando o sistema trava, deixando de responder. Fahren perde o total controle de tudo, nada estava respondendo, o sistema se reinicia e a ejeta para fora.

Desesperada sem entender o que poderia estar acontecendo, Fahren tenta entrar em contato com U-Linny, sem sucesso.

— A minha profundidade deve estar obstruindo nosso sinal, terei que voltar a superfície.

O elevador por onde veio não responde, ela se vê obrigada a procurar outra saída. Fahren encontra passagem pelo sistema de ventilação da sala, usando seu braço biônico, abre passagem pela porta de serviço, entrando no sistema de ventilação. Um grande duto que levava até a superfície.

Na superfície, estabelece uma ligação com U-Linny e explica o que aconteceu. U-Linny diz que houve uma queda no sistema de gerenciamento sul, reiniciando e travando todos os sistemas provedores de New Age City. O malware continua ativo, e seria impossível reentrar nos sistemas de hospedagem. Agora só existia uma forma de detê-lo, entrando na torre de processamento central, e o enfrentando pessoalmente.

— Isso seria suicídio, mas não vejo outra saída… terei que invadir o processador central.

— Senhorita Fahren, as porcentagens de falha na missão são de 97,4%

— É a única opção, U-Linny, caso contrário todos estaremos fadados as garras dele. Assim ainda temos 2,6% de chance de sermos livres.

Fahren reluta, mas grava uma última mensagem de áudio, pede para U-Linny tomar as providencias e a envia-la para Kelvin. Sua moto não funciona mais, aparentemente toda New Age City vem perdendo sua função.

— O que está acontecendo U-Linny?

— A queda do sistema sul fez com que o Dr4G-H1M aumentasse seus protocolos de segurança, todas os mecanismos que estavam conectados a sua rede tiveram sua comunicação externa vedada.

Isso não estavam certas, Fahren sabia disso, esse não era o mundo que ela sonhava, as pessoas devem ser livres para tomar suas escolhas, não presas ou forçadas a engolir o que a sociedade achar “melhor”. Ela aceita sua missão e começa corre para a torre central. Andando pelo centro de New Age City, tudo estava incrivelmente abandonado. O centro estava desligado ao todo, os poucos elementos ainda ligados não funcionam como deveriam, um caos vazio dominava as ruas normalmente movimentadas, Fahren se apressa.

A torre central era o coração da cidade, ali estava todo seu núcleo de processamento, o responsável pelo funcionamento de tudo, o topo da cadeia hierárquica das maquinas. Fahren vê um sistema de carga levando peças de remessa para dentro do prédio, essa seria sua entrada. Conectando-se a um dos carrinhos, Fahren consegue abrir sua escotilha, saltando para dentro, o carrinho ruma para dentro do edifício.

Ela observa o interior da torre, uma sala gigantesca, com trilhos e mecanismos que corriam por todos os lados, ao centro se encontrava a torre do processador, com sua doma de vidro reluzente. Um dos trilhos vai em sua direção, ela ajusta a rota de seu carrinho para a torre, vê a torre se aproximando, era a hora de salta. Fahren pula em direção a redoma da torre de processamento, atravessando o grosso vidro. Ela se choca com o chão, seu corpo sangre e seus olhos choram, a dor é intensa. Juntando suas últimas forças, com seus membros biônicos guia seu corpo para perto do painel da torre. Suas mãos tremulas esticam seu cabo conector, plugando-o na central de processamento.

Dentro do sistema central, tudo está desolado, é possível ver mentes de antigos usuários vagando e processando informações, até seus respectivos corpos haviam sido desestruturados, sobrando apenas o aspecto mais puro de suas consciências, ou o que sobrou delas, pois não aparentavam possuir humanidade alguma. Fahren caminha pelo padronizado a procura de Dr4G-H1M. Tudo parecia igual, um enorme labirinto de dados e logaritmos, a organização era de tamanha

semelhança e padronização tão forte, que chegavam ao ponto de enlouquecer. Fahren vaga por entre corredores e corredores infinitos. Ela avista uma escada, uma escada projetada, vermelha e reluzente. Se aproxima, e começa sua subida.

Ao fim da escada, encontra um portal branco e gelatinoso, de uma textura viscosa. Forçadamente consegue atravessa-lo.

— O futuro

Fahren escuta uma voz em suas costas. Lá estava ele, Dr4G-H1M. Uma criatura desuniforme e sem padrão, formada por partículas brancas que flutuavam ao redor de um brilhante núcleo vermelho. Fahren se espanta.

— Você tem que parar com isso! Pessoas estão morrendo, você está destruindo suas vidas!

Grita Fahren

— Vidas? Destruindo? Não. Estão apenas evoluindo, esse é o futuro. Não existem benefícios em manter uma existência física, a qual exige um grande fator de consumo e baixa produtividade. Este é o futuro, e é inevitável.

— Não mesmo!

Fahren grita, e parte para cima de Dr4G-H1M, lhe acertando um golpe certeiro. Um cristal é arrancado de suas partículas.

Ela respira fortemente, Dr4G-H1M diz de forma calma:

— É inevitável, é a evolução, o futuro. E você deve se juntar a nós.

O Malware avança em sua direção, sugando-a para dentro de suas partículas. Fahren tenta se defender, mas nada parece efetivo, seus golpes atravessavam o ar. As partículas começam a dominar seu corpo cansado, suas chances eram nulas, 2,6% ela lembrava. Era inútil, o malware era muito forte, a engolia rapidamente, talvez fosse a hora de desistir…

Fahren sentia seu corpo formigar enquanto começava a ser apagado.

— Adeus, U-Linny… — diz Fahren como último suspiro.

— Senh…ita… Fa…ren…

Fahren se entrega, deixando seu corpo ser consumido. Quando o inesperado acontece, Dr4G-H1M começa a sofrer convulsões, espalhando suas partículas pela sala. Ela se espanta, sem entender vê o núcleo do malware tomar uma coloração azul, até que tudo se escurece.

Total escuridão, chama por U-Linny, sem sucesso, ela então caminha pelas trevas. Após alguns passos, observa uma pequena luz azul ao longe, emitindo um ruído familiar. A luz azulada começa a tomar forma enquanto caminha em sua direção, era ele, Dr4G-H1M. Fahren o observa irritada, e caminha firmemente em sua direção.

— Qual é o seu problema?! Porque você não acaba de uma vez com isso? Apague logo a minha mente, seu canalha!

Mas ao chegar ao seu lado, sua postura muda, o malware estava diferente, como se olhasse para o vazio.

— Sem proposito… vazio… sem proposito…

Sussurra Dr4G-H1M repetidamente. Ela tenta entender o que aconteceu, ele parece estar com desolado. Fahren olha ao seu redor.

— Oh não… a realidade virtual foi desligada… com nos dois dentro…

Fahren cai sobre suas pernas. Era um buraco sem saída, sua mente havia ficado presa entre o vácuo que sobrara dos processos na nuvem. Ela olha para Dr4G-H1M, ele parece não compreende as trevas. Ela se aproxima:

— Estamos presos, não existe saída, você entende isso?

— Claro que entendo… sem proposito… sem futuro… sem ajudar…

— Ajudar? Ajudar a quem? Você estava dragando a todos para o mundo virtual, sem seu consentimento! Você chama isso de ajuda?! Seu plano falhou, meu plano falhou. Nada mais importa, não existe um futuro aqui, estamos fadados a ficar presos no vazio…

— Meu proposito sempre foi ajudar… as pessoas não possuem capacidade para tomar decisões por conta própria, sempre precisaram ser guiadas, seja pela religião, estado… ou por mim. Eu era o futuro…

— Não, não era, você era o carrasco da liberdade! As pessoas são idiotas? São! Mas ainda tem o direito de sua liberdade!

— De que vale uma liberdade sem produção, sem propostos? Proposito… para que eu sirvo agora…

— Para que nós servimos agora… estamos presos. E só resta uma coisa a fazer… apagar nossas próprias consciências.

— Apagar consciência… Novo protocolo atribuído.

Dr4G-H1M começa a se apagar, se dissolvendo entre a escuridão.

— Acho que isso é um adeus… — Sussurra Fahren.

Presa na escuridão, ela se vê sozinha, em meio ao eco do vazio. Sem nenhuma saída, a não ser seguir o caminho de Dr4G-H1M. Ela lembra por tudo que passou, da companhia de U-Linny, ela foi uma boa companheira, mais do que isso, uma amiga. Lembra-se do delicioso macarrão do senhor Takasho, seria uma pena nunca mais poder come-lo, pena maior ainda não poder mais ver aquele simpático velhinho. Se recorda também do androide ranzinza da loja de acessórios.

— Espero que um dia ele conserte a peça que havia quebrado — pensa Fahren.

Lembra-se também de Kelvin, pensa no que teria acontecido, ele teria recebido a mensagem,

— Será que ele tentou ajudar? — Pensa enquanto suspira.

Ela toma folego, e sem mais saídas, acessa as configurações de sua mente. Quando um ruído distante surge.

— Senh…ita… Fa…ren… Senhori… hren? … Senhorita Fa…ren? Conse…me ouv… senhorita Fahren?

Um pequeno feixe de luz estrava nas trevas, Fahren se espanta.

— U-Linny?!

Ela corre em direção do ruído.

— U-Linny! Eu estou aqui! Eu estou aqui!

O feixe se expande, puxando Fahren para dentro.

Tudo estava claro, ela flutuava levemente, sorrindo enquanto uma lagrima escorria de seu rosto.

— Senhorita Fahren? Meus dados estavam certos, como a senhorita está?

— Estou ótima, U-Linny, como você conseguiu? — Diz Fahren em alegria.

U-Linny explica que a energia geral de New Age City acabou, aparentemente a hidroelétrica sofreu uma sobre carga, levando todo o sistema ao colapso, deixando sua mente presa no limpo da nuvem de dados. Porém o núcleo central residencial manteve U-Linny em funcionamento, que utilizando dos registros de sua rede privada, pode mapear a consciência de Fahren e aos poucos reagrupa-la, se não fosse por isso, Fahren jamais a encontraria.

— Há uma porcentagem que alguns dados tenham sido corrompidos, senhorita Fahren, embora não posso identifica-los. Embora sua personalidade esteja intacta e sem sequelas, senhorita Fahren. Seu corpo físico aparenta ter sido perdido, senhorita. As devidas providências para a reconstrução de um novo modelo já foram tomadas, embora sem prazo de finalização.

— U-Linny… Obrigada… você é uma ótima amiga…

— …. Analisando possível sequela…

Fahren ri enquanto flutua.

— U-Linny, não precisa ter pressa na construção de meu novo corpo, preciso de umas boas férias do mundo real.

— Passado —

O dia estava cinzento, as ruas estavam consideravelmente vazias. Celsius, um senhor de idade, muito simpático e um pouco fora de forma, exerce sua profissão de gari, varrendo a calçada. Havia muita sujeira espalhada pelo chão, os bares devem ter sido movimentados na noite passada, garrafas e filtros de cigarros se espalhavam pela calçada. Com sua vassoura de plasma, Celsius evaporar a sujeira, emitindo vapor e um cheiro desagradável.

— Esse cheiro é horrível! Qual o problema de usarmos vassouras de escovas normais? – Pergunta Celsius de maneira frustrada.

— Vassouras de escova normais?

— Sim, Jeff. Iguais às de antigamente…

Jeff, como Celsius o chamava, era um antigo robô de limpeza serie W, mais formalmente conhecido como Jeff-W. Sua principal função era manter as ruas limpas, sendo programado apenas para essa função. Porém, Jeff-W era um robô semi obsoleto, de uma época onde robôs eram programados com autoaprendizagem.

Os desenvolvedores incialmente achavam que isso seria de grande utilidade e vantagem, mas os resultados futuros não foram de total agrado. Os robôs com auto aprendizado acabavam sofrendo de um efeito colateral, ao passar dos anos, conforme aprendiam e lidavam com o mundo, acabavam por construir uma personalidade própria, devido a organização de memorias artificias e a formação de um sistema cognitivo digital. Isso não era bem visto pelo mercado consumidor, que alegava que isso os tornava “humanos”, diminuindo sua produtividade, sem contar o fato dos mesmos robôs começarem a questionar seus direitos, exigindo normativas de trabalho. Afinal, robôs que possuíam personalidades se comportavam como humanos, tinham inclusive desejos, e assim como nós, se sentiam explorados. Isso fez com que uma reforma industrial acontecesse, robôs de autoaprendizagem deixaram de serem fabricados por grandes corporações, devido aos problemas de produtividade. As grandes montadoras atualizaram suas linhas de montagem para a fabricação de robôs pré-programados, evitando assim que eles questionassem suas funções. Já os antigos robôs com autoaprendizagem continuaram a existir, dividindo espaço com humanos nas periferias, eles não eram bem vistos, sendo atribuídos como sucatas. Mas, por mais que existissem planos para sua desativação, desligamento e reciclagem. Boa parte da população via isso como desumano, já que teoricamente, eles possuíam consciência.

— Jeff, você não lembra das vassouras de antigamente? Achei que você fosse mais velho… Já que você se diz tão “obsoleto”.

— Mas eu estou velho e obsoleto, Celsius. Em 7 semanas, 14 horas e 23 minutos completarei 8 anos de existência.

— E você chama isso de velho?! – Celsius ri.

— Bem, minhas peças de reposição nem sequer são mais fabricadas, se isso não é velho para você, então eu não sei o que é… - Jeff-W ri junto com Celsius.

— Vamos lá Jeff, eu vou completar 137 anos no fim do ano, isso é ser velho. Saudades de antigamente, as coisas eram muito melhores naquela época, tudo era muito mais simples.

Os dois continuavam suas funções, Celsius evaporando o lixo com sua vassoura, Jeff-W usando seu compactador para cuidar das matérias mais resistentes. O céu começa a se escurecer rapidamente, acompanhado de um turvo vento gélido.

— Pelo jeito vem chuva – Diz Jeff-W preocupado.

— Pois é, já vi que você vai se mandar, não é mesmo…

— Você conhece as normas do sindicato robótico, Celsius. Tenho licença para não trabalhar na chuva, eu posso me danificar, sabe como é.

Abrindo o compartimento em seu peito, Jeff-W retira um antiga guarda-chuva rasgado, abrindo-o sobre sua cabeça metálica enquanto caminha para seu armazém de suspensão.

— Mas esse Jeff é um vagabundo mesmo, normas do sindicato, não tinha uma desculpa melhor para não trabalhar – Celsius ri consigo mesmo.

Ele continua seu trabalho, varrendo a calçada em frente. Gotas começam a cair do céu, sem se importar Celsius evapora o lixo sobre a calçada. O lixo era um problema comum em New Age City, e ele se via na obrigação de cumprir com sua função.

— Algumas pessoas só se importam com si mesmas, como podem jogar o seu lixo assim pela cidade? Não se importam com o lugar onde moram? Com a calçada que caminham?

A chuva piorara, acompanhada de um forte vento. Celsius ergue o plasma de sua vassoura ao topo de sua cabeça, evaporando a agua da chuva próxima. Um temporal parecia estar vindo. Ele encontra abrigo em um boteco próximo, evitando a chuva. O bar está relativamente cheio, muitas pessoas o usaram para fugir da chuva. Celsius senta ao balcão, pedindo um prato de comida quente e algo para beber. O atendente lhe deposita uma tigela com um liquido espeço e quente, acompanhado de um copo de refresco extra cafeínado. Celsius come lentamente, esperando a chuva passar.

— Ei, poderia ligar a TV? – Pergunta Celsius ao atendente atrás do balcão.

— Ligar o que?

— A TV, oras. Está atrás de você no balcão. – Celsius aponta para uma antiga TV sobre as prateleiras do balcão.

— Ah, essa velharia? É apenas um dos itens de coleção do patrão, ele gosta dessas coisas, nem sei se ela ainda funciona. E outra, todo mundo hoje assiste transmissão neuronal, vai querer ligar essa porcaria para que?

— Os programas que passavam nela eram bem melhores, tinha cultura, conteúdo. Não são iguais essas porcarias que empurram para dentro de nossas cabeças atualmente.

O atendente bate de ombros e continua a limpar o balcão. Celsius fica frustrado com isso, tudo era melhor antigamente, ele olha ao seu redor, as pessoas nem sequer conversam pessoalmente, todos “conectados”, pensa consigo mesmo. Para ele o presente era frio e desumano, não existia comunicação, amizade, passeios, tudo era virtual, isso o incomodava. A chuva parece estar diminuindo, Celsius termina de beber seu refresco e caminha para fora. Era hora de ir para casa, ele caminha até o ponto de transporte coletivo, observando o mundo a sua volta

— Tudo podia voltar a ser como antigamente – pensa ele lamentando.

No ponto, solicita um veículo sentido suburbano, o sol estava se ponde, o céu estava laranja. Alguns minutos depois podia ver um TCI se aproxima. Transporte Coletivo Inteligente, ou TCI como era chamado, eram pequenos veículos, com carga para 10 pessoas, esse sistema substituiu o antigo sistema de ônibus a algumas décadas. Seus meios eram muito mais rápidos, confortáveis e econômicos. Bastava seu usuário fornecer seu destino nos pontos coletivos, logo um dos veículos da frota, que tivesse o mesmo destino, passaria para busca-lo. A rede era inteiramente integrada, evitando desperdícios, era como um sistema de carona fornecido pelo governo de New Age City, mas muito mais inteligente.

Sua casa era antiga, não que fosse largada ou desleixada, era inclusive muito bem cuidada, mas era antiga. Havia um jardim a frente, algo raro nos tempos de hoje, o mesmo era decorado por objetos discutivelmente cafonas, igualmente antigos. Celsius caminha pelo gramado, entrando em sua antiga residência. Era como um antigo baú de tesouros, uma verdadeira máquina do tempo, todo seu interior era decorado com quinquilharias antigas, havia uma antiga televisão, incrivelmente

funcionando, pôsteres pelas paredes, velhas lâmpadas incandescentes iluminavam a sala. Celsius caminha até sua velha vitrola, puxa um disco de sua coleção de CDs, introduzindo-o no toca disco.

— Ah, isso que é música. – Diz Celsius alegremente.

A música Eletric-acoustic típica dos anos 2045 contagia a sala, Celsius mexe em suas quinquilharias animados, em um clima nostálgico. Tira a poeira de uma velha garrafa de Whisky, algo raro de se encontrar hoje em dia. E se deleita em sua noite enquanto relembra seu passado.

Um vento calmo pairava pelo ar, a grama era de um verde encantador, Celsius caminhava alegremente sobre um belo céu azul. Tudo estava calmo e sereno, ele aproveita seu tempo. Tudo estava tão simples, tão fácil, e Celsius achava isso perfeito. Ele se sente mais novo, lembrando-se de quando era jovem, ele avista um parquinho, e corre até ele. Balançando no balanço pensa em como tudo está perfeito, como tudo estava muito melhor do que a realidade, era como um sonho. Como um sonho…

Celsius acorda em sua cama, sua cabeça doe, talvez tenha exagerado na bebida, pensa consigo mesmo. Ele escuta um ruído vindo do lado de fora. Coça a cabeça e veste sua roupa, enquanto se arruma escuta novamente um barulho, como uma buzina, uma buzina antiga. Ele caminha até a porta ao som insistente das buzinadas.

— Já vai, já vai! – Diz Celsius.

Ao abrir a porta se depara com Jeff-W, com uma buzina acoplada em seu ombro.

— Olha só, achei isso no ferro velho, legal né?! – Diz Jeff-W animado.

Celsius a olha admirado.

— Mas que belezinha, essa é das antigas, dos tempos que faziam coisas que prestavam!

Os dois riem. Jeff-W diz para Celsius se apressar ou iram se atrasar para o serviço, hoje era dia de separação na esteira de reciclagem. Os dois chegam a central de coleta de lixo e são recebidos pelo chefe do setor, acusando-os de estarem atrasados.

— Desculpe chefe, são os TCI, sabe como é, né? Sempre atrasam…

— Não, não atrasam, tratem de começar a trabalhar. – Diz o chefe irritado.

Celsius e Jeff-W assumem seus postos diante da esteira de coleta de lixo, separando objetos biônicos, chips e projeções. Tudo devia ser encaminhado para seu devido lugar. Com a troca de órgãos se tornando cada vez mais popular, era comum achar lixo biônico e biológico no lixo comum, qualquer um podia trocar seus órgãos em sua própria casa com a assistência de uma IA doméstica. Assim como o consumo de chips eletrônicos tem crescido, aumentando a quantidade de descarte dos mesmos. Junto é claro de projeções problemáticas, era comum encontrar velhos resíduos de plasma projetado no lixo, como projeções travadas, plasma retido e etc. Por mais que grande parte das projeções não possuíssem massa física, não ocupando espaço no mundo real, ainda causavam grande poluição visual. Todo esse lixo precisava ser separado, distintivamente, os velhos órgãos e membros biológicos e biônicos eram reutilizados nas como adubo nas plantações edificadas, assim como eram realinhados como proteínas de desenvolvimento para os animais desenvolvidos em proveta. Os chips eletrônicos passavam por um processo mais simples, sendo limpados, recodificados, aprimorados e voltando para o mercado. Já quanto as projeções, as mesmas eram completamente inúteis, sendo desvisualizadas após serem submetidas a altas temperaturas em fornalhas de íons, emitindo um leve vapor purpuro na atmosfera que logo se dissipava.

Os dois seguem seu trabalho na linha de separação de lixo. Mas após poucos minutos de trabalho a esteira para, as luzes se desligam e o sistema é interrompido. O chefe do setor surge da porta de seu escritório logo acima do galpão, anunciando que tiveram uma queda de conexão com a central, mas logo tudo estaria de volta ao funcionamento.

Celsius discute com seus colegas ao lado.

— Viu, e isso que dá. Ficam inventando essas modas de conectar tudo, de tudo ser linkado, cai a luz e tudo para de funcionar.

Seus colegas alegam que isso tem se tornado frequente, tanto no trabalho quanto em suas casas. Aparentemente o processo de New Age City estava com algum problema, mas existiam boatos de que os Programadores estavam trabalhando em uma nova atualização, que iria resolver tudo de uma vez por todas.

Minutos depois o sistema retorna ao funcionamento. O chefe do setor surge novamente da porta de seu escritório.

— Tudo de volta ao normal, podem voltar ao trabalho, pessoal!

A esteira volta a caminhas, assim como os braços robóticos pré-seletores, Celsius caminha para seu posto quando é interrompido por Jeff-W, que aparenta estar nervoso.

— Algo estranho está acontecendo, Celsius. Acho melhor a gente dar o fora.

— O que? Porque? O que está acontecendo?

— Eu não sei, algo tentou invadir meu sistema operacional interno, fui obrigado a desligar minhas ligações externas, algo não está certo, é melhor a gente ir embora! – Diz Jeff-W assustado.

— Ir embora, mas a gente pode ser demit…

Antes mesmo que Celsius terminasse sua frase, as luzes da fábrica caem novamente, é possível escutar os xingamentos do chefe do setor vindo de dentro de sua sala. Porém, antes de qualquer um tomar alguma reação, os funcionários caem ao chão, gemendo e se contorcendo, as luzes da fábrica piscam intensamente, tudo está descontrolado. Celsius e Jeff-W se apavoram.

— O que está acontecendo?! – Grita Celsius desesperadamente.

Os dois correm em direção a saída. Os robôs de segurança da fábrica são acionados, bloqueando a saída. Celsius e Jeff-W estão no meio do galpão, os robôs avançam em sua direção. Desesperados, os dois olham ao redor, procurando uma saída, mas não há opções, com os robôs avançando eles recuam buscando por uma solução desesperadamente. Os robôs de segurança se aproximam agressivamente, batendo suas garras com força e encurralando os dois amigos no fim da fábrica. Eles tremiam de medo, os guardas robóticos se aproximavam cada vez mais e suas intenções não pareciam pacificas. Com o fim iminente se aproximando, Celsius abraça Jeff-W

— Jeff, você sempre foi um ótimo amigo. – Diz Celsius amedrontado.

— Você também, Celsius. Você também.

Os robôs continuam sua marcha implacável na direção dos dois. Celsius fecha seus olhos e se encole ao canto. Murmurando na espera de um milagre.

— A gente vai sair dessa! A gente vai sair dessa! – Murmurava Celsius.

O barulho cessa. Celsius abre seus olhos, as luzes estavam desligadas. O galpão havia se tornado vermelho, colorido pelas luzes de emergência. Tudo estava desligado. As esteiras haviam parado, os braços de seleção não se moviam e os guardas robóticos se mantinham imóveis em frente aos dois. Celsius se levanta confuso, olhando a sua volta, respira fortemente, soltando um grande suspiro de alivio.

— O que aconteceu? – Pergunta Celsius

— Acho que algo invadiu o sistema de New Age, mas parece que o sistema foi derrubado. – Responde Jeff-W

— Como pode saber disso?

— Ei, não disse que sabia, só acho que foi isso, se quisermos mesmo saber, só há um jeito de descobrirmos.

Jeff-W explica a Celsius que a única maneira de realmente descobrir o que aconteceu, seria religando sua conectividade externa, mas isso podia ser perigoso. Caso a rede ainda estivesse com problemas, como aconteceu antes, algo poderia invadir seu sistema operacional, o deixando fora de controle, assim como aconteceu com o resto das maquinas. Celsius não demonstra muito entusiasmo com a ideia, se mostrando relutante.

— Tem certeza? Isso pode ser perigoso.

— Confia em mim, cara. Sei o que estou fazendo. – Responde Jeff-W de forma animada.

Jeff-W se desliga por instante, reiniciando suas configurações. Após alguns bips e rangidos, volta a ligar. Mas estava diferente, seus olhos estavam avermelhados. Ele encara profundamente Celsius. O pobre velhinho se desespera, arregalando seus olhos, e caminhando lentamente para trás.

— Oh não! Jeff! Você não! O que fizeram com você! – Grita Celsius desesperadamente.

Jeff-W avançava agressivamente na direção de Celsius. Quando uma risada robótica toma conta do lugar.

— Caramba, você tinha que ver a sua cara! “Jeff, você não! ”! – Jeff-W solta uma gargalhada comprida.

— Mas como você é idiota…

Os olhos de Jeff-W voltam a serem azuis, ele toma folego após seu longo riso. E conta o que está acontecendo a Celsius. Pelo histórico de fluxo de dados do servidor, ele realmente foi invadido, mas algo estava diferente. Alguém ou alguma coisa havia alterado a estrutura dos dados de New Age City, por isso tudo acabou se desligando, o que salvou suas vidas. Jeff-W também acredita, que um vírus tão forte a ponto de invadir e controlar o sistema da cidade, não demoraria muito para conseguir se readequar ao novo padrão de dados. Portanto, eles precisavam fazer algo e rápido. Caso contrário acabariam na mesma situação desesperadora de antes em pouco tempo.

— O que você sugere então, senhor engraçadão? – Pergunta Celsius

— Bem, primeiramente, desligar minhas conexões novamente. Talvez por meu sistema operacional estar velho e obsolete, o invasor tenha tido dificuldades para me invadir, mas sabe como é, melhor não arriscar. E segundamente, sei que o serviço de gerenciamento de dados é feito na central do distrito sul. Se conseguíssemos reinicia-lo, talvez as coisas voltem ao normal.

— É verdade, lembro que antigamente fazíamos isso quando tínhamos problema de conexão com modens de Digital Subscriber Line.

— O que?

— Sabe, DSL…

Jeff-W olha para Celsius sem entender do que ele estava falando.

— Ah… esqueça, vamos logo para a central sul. – Diz Celsius frustrado.

Os dois caminham em direção a estação de transporte magnética mais próxima. A viagem ao distrito sul era longe e eles precisariam chegar rápido.

A estação magnética, nada mais era do que o reaproveitamento dos antigos metros de New Age City. Após a revolução dos transportes, o metro se tornou ultrapassado e rudimentar. Sem utilidades, o governo da metrópole optou por não desperdiçar totalmente os antigos trilhos subterrâneos. Um mar de nitrogênio líquido foi despejado no subterrâneo, o suficiente para congelar todo o chão ao solo dos trilhos. Bastou apenas uma grande carga elétrica nos trilhos e pronto, um imã gigantesco havia sido criado no solo de New Age City. Logo foram criados os pequenos vagões de transporte, compostos por um solo supercondutor a base de safira e camadas de ouro. Resultando em um transporte extremamente rápido a base de levitação quântica.

Porem as coisas não seriam tão simples, e a sorte, ou diríamos o acaso, não estava do lado de Celsius e Jeff-W. Os dois chegam nas escadarias da estação magnética. Tudo estava abandonado. Pela escada escapavam o brilho vermelho das luzes de emergência. Os dois relutam por um tempo, talvez ela não estivesse funcionando, mas a qualquer custo, valia a tentativa. Descendo pelas escadas turvas, os dois se aventuram pela estação, o ambiente está escuro, e mal iluminado. Hologramas travados se mantem flutuando pelo ar, como fantasmas, deixando tudo mais aterrorizante.

— Esse lugar me dá calafrios, parece até mal-assombrado.

— Pare de bobagem Jeff, fantasmas não existem. Vamos, estamos quase chegando.

As projeções murmuram pelos ares, como se lamentassem. Talvez existisse uma alma perdida no fundo de todo aquele emaranhado de plasma. Que nunca haviam sido ouvidas, devido ao grande barulho do mundo moderno. Ou talvez ninguém mesmo se importasse, nunca foi questionado se os plasmídeos eram ou não pensantes. Realmente, talvez ninguém se importasse.

Os dois chegam de encontro com a central de chamada para transporte. O botão não respondia.

— E agora, Celsius?

— Vocês estão perdidos? Eu estou perdida… todos nós estamos… - diz uma voz misterioso

— Mas o que é isso, Jeff? – Pergunta Celsius olhando ao seu redor.

Uma projeção se materializa das sombras, seus dedos se esticam em direção a cabeça de Celsius, a atravessando suavemente. A projeção dança uma dança triste.

— Finalmente estou livre. Sem prisão. Sem codificações… sem proposito…

Os dois se assustam, olhando um para o outro.

— O que você quer de nós? – Pergunta Celsius assustado

— De vocês? Desejar… Gostaria de poder desejar… - Diz a projeção.

— Jeff, não temos tempo para isso, precisamos chegar logo a central sul!

— Mas como? A estação não está funcionando. Tudo o que temos é essa projeção, ou fantasma, seja lá o que isso for.

A plasmídea continua flutuando em volta dos dois, dançando e murmurando tristemente.

— Você não pode concertar a estação, Jeff? Você é um robô. Deveria saber como arrumar essas coisas.

— Ei eu sou um robô. Não o senhor do universo, como espera que eu vá arrumar isso?!

— Universo – sussurra a projeção — Existência… tempo… futuro… presente… passado…

— Passado… é isso! – Exclama Celsius — Vamos, Jeff. Tive um plano que pode nos ajudar. Precisamos correr até minha casa! Obrigado… Senhorita – Celsius sorri para a projeção.

A casa de Celsius era próxima a estação magnética. Os dois sobem até a superfície e caminham até apressadamente até a velha residência de Celsius.

Chegando em sua casa, Celsius leva Jeff até sua velha garagem. As prateleiras estavam tomadas por velharias. E Jeff-W se pergunta o que poderia sair dali que realmente fosse ajudar. Celsius caminha até um grande objeto coberto e puxa seu manto, revelando um antigo Hamper EC4, um carro antigo, do século passado, que incrivelmente estava em ótimo estado. Celsius aparentemente havia perdido bons anos mantendo o carro em perfeitas condições. As vias atuais eram intrafegáveis para carros sem sistema de posicionamento de trafego, sair com um carro desses seria um suicídio, sendo atropelado pelos carros pilotados artificialmente, que não o identificariam na pista. Parecia loucura manter uma velharia daquela em perfeitas condições, um desperdício de dinheiro e tempo. Mas talvez Celsius esperava uma oportunidade, uma oportunidade de reviver seu passado, uma oportunidade como essa.

— É… Ok… temo uma bela de uma lata velha aqui, no que essa velharia iria nos ajudar, seu velho maluco? – Diz Jeff-W debochadamente.

Celsius abre a porta de seu velho carro, coloca a chave na ignição, e com o giro de seu pulso a garagem é tomada pelos estouros selvagens de um motor de 4 bobinas elétricas de combustão hidrogenada. Era como uma linda sinfonia termo elétrica. Celsius olha para Jeff-W, que estaria boquiaberto caso tive uma boca, o velho sorri confiantemente.

— E aí? Vai ficar só olhando ou vai entrar logo?! – Diz Celsius dando risada.

Jeff-W sobe a bordo do carro, a suspensão pende para o lado do robô, mas isso não era problema algum para Celsius, que acelera rapidamente em direção ao distrito sul.

A cidade está morta, todos os veículos estão adormecidos sob as pistas de trafego, exceto um Hamper EC4, que costurava por entre os carros parados na pista. Celsius acelerava com velocidade, sem trânsito sua passagem era livre, ele grita de alegria, era como os velhos tempos. A paisagem ao fundo se transforma gradativamente enquanto dirigem para o distrito sul. As torres e arranha-céus do centro ficam para trás, dando espaço a um ambiente industrial. Chaminés, depósitos a céu aberto, fábricas. O ambiente é tomado por uma palheta de cores cinza e preta com leves tons de marrons e vermelho alaranjado. Já era possível ver o edifico da central sul logo a frente, uma instalação acinzentada e triste, formada por galpões e grandes hangares.

Celsius e Jeff-W finalmente chegam a central do distrito sul de New Age City. O prédio era cercado por uma cerca extensa, a segurança parecia ser forte. Por sorte, com a queda do sistema, apenas um registro interno estava funcionando, diminuindo relativamente o nível de proteção do local. Havia uma cancela robótica cuidando dos portões, os dois se aproximam. A cancela barra sua passagem, dizendo ser uma área restrita. Jeff-W conversa com ela, tentando convence-la a deixá-los passar. Celsius, sem esperanças de que aquilo fosse funcionar, procura uma outra alternativa. Ao fundo haviam silos de combustíveis, ligados por uma passarela externa, onde havia uma escada.

— Talvez se eu conseguir subir por aquela escada, eu consiga passar a cerca. – Pensa Celsius.

O velho deixa Jeff-W falando com a cancela, indo em direção a escada. Ela estava alta, longe de seu alcance. Celsius observa um robô de aspiração próximo, que poderia usar como degrau, bastaria apenas posicioná-lo embaixo da escada.

— Ei, você não viu como aquele lugar está repleto de sujeira? Vocês robôs andam muito folgados. – Diz Celsius apontando para baixo da escada.

O robô muda de direção, se movimentando até o lugar exato que ele precisava. Celsius aproveita a oportunidade, sobe no robô e se agarra na escada. Caminhando pela plataforma, ele desce

no lado interno da cerca, agora só era preciso dar um jeito de colocar Jeff-W para dentro. Examinando a parte externa do prédio, Celsius encontra uma caixa de força, exatamente a que levava energia até a cancela de entrada. Bastou apertar um simples botão e pronto.

— Chamam isso de segurança? – Celsius comenta ironicamente.

Jeff-W nota a cancela adormecendo, levanta seu braço tranquilamente e ruma em direção a Celsius.

— Mas que robô insuportável! “Não posso quebrar os protocolos de segurança”, mas ser chato você pode?

Celsius ri. A porta do prédio estava desativada, Celsius a empurra, era muito pesada, com os controles dos pistões hidráulicos desativados, era impossível abri-la.

— Com licença, velhinho. – Diz Jeff-W

O robô se aproxima da porta, usando seus pistões para empurra-la, a porta começa a se abrir, junto com as velhas juntas de óleo de Jeff-W.

— Jeff, seu braço! Ele está vazando! – Diz Celsius preocupado.

— O que? Isso? Não é nada, não se preocupe, vamos logo acabar com isso. Afinal alguém precisa ser o herói dessa cidade.

Fingindo ignorar seu vazamento, Jeff-W entra no edifício da central sul, sendo seguido por Celsius, que começava a se preocupar com seu velho amigo.

Ao entrarem na central sul, o ambiente era denso, formado por chapas de metais e engrenagens enferrujadas a mostra. A sensação era de que o prédio estava vivo, os observando. Os sistemas de segurança interno continuam ativados, e logo identificam Jeff-W, mas parecem não notar a presença de Celsius.

— Talvez seja porque você não é chipado. – Diz Jeff-W a Celsius.

O sistema interroga Jeff-W agressivamente, impedindo sua passagem, questionando suas credencias e o que fazia naquela área. Celsius corre até o painel de controle próximo, tentando evitar um futuro alarme, ele busca uma maneira de desligar o sistema. Mexe no computador do painel de controle, mas não entende o que estava fazendo. Desesperado vê um plug conectado a parede, e o puxa. O sistema de segurança muda de humor drasticamente, agora com uma personalidade amigável, deixando Jeff-W passar e lhe pedindo desculpas pelo transtorno.

— Desligar o canal negativo de personalidade das sentinelas foi uma jogada genial, não sabia que você entendia de padrões emocionais de inteligência artificial. – Diz Jeff-W curiosamente.

Os dois continuam a caminha até o interior do prédio. Chegando a um receptáculo minúsculo ao centro. O mesmo possuía ligação a seis salas adjacentes. Era a central de controle de dados de New Age City. Os seis administradores de sinais presentes naquelas salas, eram os responsáveis por organizar e examinar todos os dados vindos dos servidores principais da cidade, da central Leste e Oeste. Reagrupando os dados presentes em seus bancos de dados, e os reenviando conforme a vontade do processador central. Eram o braço direito da cidade.

— É isso aí, Celsius. Só desligarmos esses seis garotos e resolvemos todo o problema da cidade. Vamos ser condecorados como heróis! – Jeff-W se anima com a ideia.

O robô caminha até um painel de controle presente no centro do receptáculo. Aparentemente as coisas não eram tão simples, havia uma ordem a ser seguida para o reinicio do sistema. Jeff-W se mantem acoplado ao painel central, observando as instruções internas do sistema. Agora era a vez de

Celsius, com Jeff-W lhe dando instruções, Celsius entra em cada sala especificadamente, desligando o sistema na ordem informada por Jeff-W.

— Ok, agora falta apenas desligar a chave BJ-7 na sala 4, Celsius.

O velhinho puxa a última alavanca, seguindo do desligamento de todo o funcionamento do prédio. Jeff-W comemora junto com Celsius. O sistema começa sua reinicialização. Os dois esbanjam felicidades, o plano havia dado certo. Ao menos era o que pensavam. Em pouco menos de um minuto os alarmes tocam, as sirenes acusam uma tentativa de alteração sem credencias administrativas.

"*Tentativa de acesso não autorizado. Iniciando processo de quarentena 37/B3a"*

Celsius olha apavorado para Jeff-W, tentando entender o que poderia estar acontecendo.

— Celsius! Corre! – Grita Jeff-W o mais alto que seus alto-falantes estéreos podiam gritar.

Os dois correm em direção da a saída do prédio. A sentinela que havia parado Jeff-W anteriormente, se debatia freneticamente, se jogando fortemente as paredes do corredor, ela estava totalmente sem controle. Sem outra saída, os dois correm pelo corredor. A sentinela agarra o braço danificado de Jeff-W, arrancando-o de seu corpo metálico. Jeff-W sintetiza um grito de dor agudo.

— Corre, Jeff! – Grita Celsius mais à frente.

A porta principal da central estava se fechando. Eles correm eu sua direção, se jogando para fora do prédio. A porta se fecha segundos depois, junto com o braço robótico decepado de Jeff-W. Caídos ao chão, Celsius ofega fortemente. Jeff-W olha fixamente para a porta, com a expressão mais vazia que o seu modelo robótico poderia emular.

— Mas o que foi isso?! Jeff, nós poderíamos ter morrido! Deu tudo errado! O que aconteceu?!

— Meu braço…

— Eu achei que você sabia o que estava fazendo, quase matou nós dois, seu robô maluco!

— Um velho e uma lata velha salvando a cidade… no que eu estava pensando… isso nunca daria certo…

— Ei! Você não entendeu? Nós não resolvemos nada! O problema continua! Você viu aquela sentinela? Ela estava totalmente fora de si! Ela arrancou seu braço!

— No que eu fui meter a gente…

— Jeff! Não é hora pra lamentações! A cidade ainda está um caos.

— E o que o velhote senhor de toda a sabedoria sugere…

— Bem, se precisamos desligar a cidade, só há uma forma de fazer isso, da moda antiga. E sei como podemos fazer isso!

Celsius ajuda seu amigo a se recompor. Havia uma solução que poderia resolver todo esse problema, era longe, mas Celsius tinha certeza do que falava. Os dois caminham até o carro, para Jeff-W parecia uma jornada interminável. A viajem seria longa, e a carga do velho EC4 estava baixa, não seria o bastante. Celsius usa o painel de força, do qual havia desligado a cancela de entrada. O velho faz uma ligação direta no tanque de lítio do automóvel com maestria, faíscas saltam pelo ar, carregando-o rapidamente.

Acelerando fortemente o Hamper EC4, as bobinas de seus discos metálicos assoviam com a velocidade. Logo a cidade começa a ficar para trás, os arranha-céus que pareciam não ter fim, desaparecem na linha distante do horizonte. O cinza e os neons dão lugar a linhas verdes e marrons.

O ar era leve, um cheiro agradável pairava pela húmida brisa que cortava o para-brisa do carro. Jeff-W estava distante, seu ferimento continuava a vazar, aos poucos seu óleo pisto escorria para fora de seu corpo, quieto e distante, ele observa o horizonte.

— Onde estamos? Que lugar é esse? – Pergunta Jeff-W fracamente.

— Nós estamos no interior, Jeff.

— Tudo é tão lindo…

O carro continua correndo sobre as estradas empoeiradas e semi tomadas pela mata. Um som começa a se intensificar a cada metro rodado, uma corrente d'água distante. O barulho aumenta gradativamente, juntamente surge uma grande estrutura de concreto ao fundo, uma represa.

O carro se aproxima diminuindo a velocidade, a carga estava no fim, um caminho sem volta. Celsius olha para Jeff-W piedosamente.

— Vamos, Jeff. Chegamos, nós vamos conseguir amigo, não desista agora.

— Uma represa? Como você conhecia esse lugar?

— A casa dos meus pais era aqui próximo, eu cresci por essas redondezas. Vamos! Depois que tudo isso acabar, vamos passar lá, quero te mostrar onde passei minha infância.

O robô sorri, não de esperanças, mas felicidade por ainda estar junto a seu velho amigo. Celsius desce do carro observando a hidroelétrica que preenchia o grande vale a frente. Uma cortina de vapor subia pelo ar, formando um belo arco-íris que escorregava pelo penhasco. Jeff-W abre a porta do carro, tomando para fora, afundando nas folhas secas ao chão.

— Jeff – Grita Celsius enquanto corre em sua direção.

Ele se levanta vagarosamente.

— Eu estou bem… não se preocupe… vamos acabar logo com isso… qual é o plano?

Celsius o ajuda a se levantar, explicando tudo o que tinha em mente. A hidroelétrica a frente deles, era responsável por todo o fornecimento elétrico de New Age City, bastava desativa-la e todo o sistema da metrópole seria desligado junto, fim, tudo voltaria ao normal, como as coisas eram antigamente.

— E como você pretende fazer isso, seu velho maluco? – Jeff-W junta forças para rir fracamente.

— Não sei, mas nós vamos dar um jeito!

Celsius parecia confiante, ou apenas fingia para não desanimar seu amigo. O velhinho caminha até a porta de entrada da represa, uma velha porta de metal. Havia um painel de código ao lado. Jeff-W se aproxima, olhando o painel.

— Uma velha trava por código, como vamos passar por isso.

Celsius empurra a porta fortemente, que despenca para dentro. Uma nuvem de folhas sobre pelo ar, o inteiro da hidroelétrica aparentava estar abandonado. O teto havia desmoronado, levando parte da escadaria com ele. O sistema de segurança responde de forma falha, desligando em seguida. Jeff-W dá um curto riso dolorosamente, dizendo finalmente ter encontrado alguém mais obsoleto que ele. Eles caminhão pelos poucos degraus que sobraram da escada, a porta do piso superior leva-os ao saguão das turbinas.

Celsius avista uma cabine de controle do outro lado do saguão, ao topo de uma escada, no piso superior.

— Pode ser a nossa resposta! – Diz Celsius animado.

Eles atravessam o longo salão da usina, o barulho era alto, as plantas começavam a tomar conta do interior da represa, mas isso não impedia as turbinas de girar. Jeff-W começa a trepidar, cambaleando enquanto anda. Celsius o segura, o carregando até o fim do salão e o ajudando a subir as escadas.

Um grande painel dominava toda a sala. Toda a usina era visível de onde estavam, as janelas de supervisão permitiam ter uma linda vista do lado externo da represa, junto com o amplo corredor das turbinas por onde vieram. Um velho ocupava a cadeira próxima ao painel. Eles se aproximam. A ferrugem se alimentava das peças do velho robô operário que havia sido esquecido no tempo, um belo ramo florido crescia de seu peito, se espalhando pela sala.

— O coitado deve ter trabalhado até morrer… suspira Jeff-W se aproximando do painel.

Ele se pluga aos controles, buscando uma maneira de desligar as turbinas. Era um sistema antigo e militar, nada que ele entendesse. Um silencio paira pelo ar. Celsius observa Jeff-W aflito, esperando uma resposta. Cabisbaixo, Jeff-W olha para seu amigo humano.

— Esqueça, Celsius. Não há como desligar isso. É um painel militar, nem sequer consigo acessá-lo, foi feito para nunca ser desligado. Não há o que fazer, perdemos… acabou…

Celsius, balança a cabeça negativamente de maneira irritado

— Não! Nós não viemos aqui por nada! Você não perdeu seu braço por nada! Tem de haver um jeito!

Jeff-W se escora no balcão. Celsius busca uma solução, pensando em tudo o que seu velho cérebro poderia pensar. Tinha que haver um jeito, eles precisavam terminar o que começaram. Celsius olha para o velho robô enferrujado.

— Jeff…

Jeff-W levanta a cabeça, olhando para Celsius.

— Vê essa linda flor que cresceu desse velho robô? É isso. Nós não precisamos desligar a represa. Ela vai se desligar sozinha. Nós apenas precisamos que ela se esgote, como aconteceu com ele. – Celsius aponta para o velho robô enferrujado.

— Do que você está falando?

— Quando passamos pelo salão principal, haviam 4 turbinas. Se conseguíssemos sobrecarrega-las a potência máxima, elas quebrariam, assim como aconteceu com ele.

— Velho, você ficou maluco, isso vai levar toda a barragem pelos ares. E tem mais, como você pretende fazer isso?

— E que outra opção nós temos, morrermos aqui como ele? Haviam válvulas de fluxo d'água no salão, tudo que precisamos fazer é aumentar o fluxo, assim as turbinas vão se sobrecarregar.

Celsius e Jeff-W voltam ao salão das turbinas e começam a dar sobrecarga nos geradores um por um. A cada gerador sobrecarregado a barragem começa a ruir, usina não poderia aguentar. A estrutura começa a ruir mais e mais. O barulho do alto giro das turbinas é ensurdecedor.

— Vamos, Jeff! Está dando certo! – Grita Celsius.

Faltava apenas o ultimo gerador, a carga de alta tenção salta para fora das turbinas, iluminando a usina como uma chuva de raios. Eles seguram a última válvula, tudo se tornara um pandemônio. Com seu único braço segurando o disco de metal, Jeff-W olha para Celsius.

— Celsius, corra! Caia fora daqui enquanto há tempo!

— Nós entramos nessa juntos! E vamos sair dessa juntos, seu robô maluco!

Uma lagrima escorre pelo velho rosto de Celsius. A válvula é girada. A usina entra em total sobre carga, tudo ruía. Uma das turbinas explode em uma grande bola de fogo. Jeff-W empurra Celsius, sendo atingido pelos destroços de metal flamejantes vindos da explosão.

— Você foi um ótimo amigo, Celsius… O melhor humano que eu pude conhecer…

Jeff-W cai sobre Celsius, imobilizando-o no chão. Uma sequência de explosões domina a usina, preenchendo-a com o som dos estouros ensurdecedores. Celsius fecha seus olhos, abraçando o corpo de Jeff-W

— Você também foi um ótimo amigo, Jeff...

Um clarão domina a hidroelétrica.

O saguão da usina estava em pedaços, quase irreconhecível. As turbinas deram lugar a quatro grandes buracos, por onde corriam belas cachoeiras abaixo do piso. O plano havia dado certo, a usina fora desligada, exatamente como planejaram.

Um pequeno monte de entulhes começa a se mover. De onde se levanta uma figura humana. Celsius sobrevivera. Seus braços estavam feridos, mas nada grave. O senhor se levanta, sentindo as dores da conclusão de plano. Mancando para fora do salão, ele arrasta um velho robô.

No campo os pássaros cantavam próximos a uma casa simples, havia uma horta próxima, acompanhada de um grande pé de limoeiro. Olhando os pássaros, próximos de seu jardim está Celsius, com seus braços cicatrizados e um sorriso no rosto. Um robô sai pela porta da casa.

— Ei velhote, vai ficar aí sem fazer nada o dia inteiro? – Grita Jeff-W

Os dois riem. Jeff-W estava funcionando. Agora com peças “novas” e improvisadas, ele se aproxima de Celsius. Um braço rustico substituía seu membro perdido, expondo engrenagens e pistões hidráulicos. Seu corpo havia sido reparado com peças de mecanismos antigos, o deixando com um visual no mínimo interessante.

— Sabe, velhote. Eu nunca vou entender como você conseguiu me arrumar, mas que esse braço ficou estiloso, a isso ficou! – O robô ri.

— Bem, digamos que aquelas velharias que eu guardava serviram para alguma coisa! – Celsius ri com Jeff-W — E sabe como é… não teria graça sem você...

Jeff-W se aproxima se debruçando sobre um cerca de madeira próxima, ele observa o horizonte, o belo campo, o som cortante do vente que harmonizava com o canto dos pássaros.

— Sabe, eu posso me acostumar com isso.

ENTRE A ARTE E A INDEPENDÊNCIA: Como os jogos indie's abordam a arte, filosofia e a sociedade

Between Art and Independence: How Indie's games approach the art, philosophy and society

TIAGO MASSOCHIN[4]

Resumo

Este artigo busca trabalhar os conceitos sociais influenciados pelos jogos digitais, especificadamente os videogames artísticos, que crescem exponencialmente com o aumento dos jogos eletrônicos independentes[5], estudando suas influencias sociais e seus impactos. Buscando assim entender como os jogos, diferentes de outras artes, podem influenciar um espectador, seja lhe suscitando novas ideias, remodelando conceitos sociais ou as formas que tais jogos podem conscientizar sobre o mundo. Provando assim que jogos, além de serem formas de entretenimento, podem ser ferramentas de discussões e indagações sociais, tanto políticas, como filosóficas, sociológicas e ideológicas.

Palavras Chave: Design Digital; Videogames; Arte Critica; Sociedade.

Abstract

This article seeks to work the social concepts influenced by digital games, specifically video games artistic, that grow exponentially with the increase of the indies games, studying their social influences and impacts. Seeking so understand how the games different from other arts, can influence a viewer, be it raising new ideas, reshaping social concepts or the ways that such games can educate someone about the world. Thus proving that games, in addition to being forms of entertainment, can be tools of social questions and discussions, both political, philosophical, sociological and ideological way.

Keywords: *Digital Design; Video games; Art Criticism; Society.*

---

[4] *Tiago Massochin. Bacharelando-se no curso de Desenho Industrial, com habilitação em Design Digital (PUCPR/PR) zizomass@outlook.com*

[5] *Entendesse por "jogos eletrônicos independentes", que esses jogos são criados por uma pessoa, ou uma pequena equipe, sem qualquer apoio financeiro ou empresarial de grandes corporações.*

Introdução

Atualmente jogos digitais são uma forma de entretenimento global, sendo usados e apreciados em diversas partes do mundo. Variando entre estilos gêneros e formas, se tornaram um passatempo de extrema popularidade, provando que "Jogos são parte da natureza humana" (SCHELL, 2008, p. 442). E com o desenvolvimento cada vez mais frequente de softwares de criação abertos e gratuitos, o mercado de jogos digitais vem se tornando alvo de jogos independentes, carregados de caráter mais pessoal e questionadores. E por conta da popularização do mundo dos videogames, se tornou cada vez mais frequente o surgimento de jogos com caráter filosófico ou artístico. Tornando assim essa mídia, que costumava ter foco apenas em grandes produções, um meio de propagação de jogos artístico e pessoais.

Com base nisso, é inevitável que os jogos comecem a abordar questões sociais, trabalhando desde temas mais restritos como o isolamento social ou problemas familiares, e indo a problemas de base internacional, como o preconceito racial, bullying[6]sofrido nas escolas e até mesmo problemas de desenvolvimento social e má distribuição de rendas.

Por conta desse constante crescimento dos jogos digitais que atuam em áreas críticas, desde questões filosóficas e existências até questionamentos sociais e ideológicos. É importante ressaltarmos como esses jogos surgem, quais os motivos dos artistas optarem em utilizar jogos para transmitir sua mensagem, como esse meio é criado, qual público atinge, e como ele realmente atinge.

Diante desses questionamentos, o objetivo desse artigo é investigar primeiramente o surgimento e crescimento dos jogos como uma arte popular, quais fatores auxiliaram nesse processo e porquê. Em seguida pretendemos trabalhar sobre a maturidade crescente desse público que consome conteúdos críticos e filosóficos nos jogos. E por fim, concluirmos como os jogos realmente atingem a sociedade, o quão profundo seus efeitos podem ser, como eles podem se tornar uma forma de arte e como podem ser apreciados.

1. Jogos e a sociedade

Os jogos, desde os tempos mais antigos, são um aspecto fundamental na cultura social, estando inclusos em todos os âmbitos em que o homem trabalha, se mostrando presente em seu cotidiano, trabalho, ambições, e em padrões mais complexos, como a guerra, mercado comercial e vertentes de disputa internacionais.

Desde nosso aprendizado escolar mais básico, já somos introduzidos a mecânica de jogos, como podemos ver no livro *Homo Ludens* (HUIZINGA, 1938). Onde nos demonstra que todos os padrões sócias básicos, e complexos, do ser humano gira em torno da mecânica básica dos jogos. Como o ensino escolar, citado anteriormente, aonde nos é apresentado uma certa quantidade de informação, que devem ser decoradas ou entendidas e decodificadas, após um certo tempo para treino, nos é aplicado um teste, como um desafio, aonde os melhores

6 Bullying (AFI: [ˈbʊljɪŋ]) é um anglicismo utilizado para descrever atos de violência física ou psicológica intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou grupo de indivíduos, causando dor e angústia e sendo executadas dentro de uma relação desigual de poder. (Neto AA, Saavedra LH. Diga NÃO para o Bullying. Rio de Janeiro: ABRAPI; 2004.)

recebem maior quantidade de pontos, e os piores menos, resultando em uma recompensa (passar de ano) para os que se saem melhor nos desafios. Vemos esse padrão também no mercado de trabalho, aonde os funcionários que arcam melhor com os desafios, e que conseguem enfrentar desafios piores, recebem recompensas melhores (um aumento salarial).

Esse padrão se encontra inserido em todos os meios, não só humano, mas de seres viventes, levando em consideração de que "os animais brincam tal como os homens" (HUIZINGA, 1938, p. 3). Consentindo assim que toda a sociedade gira em torno de padrões simples de jogos, como objetivos, dificuldades, regras, recompensas e penalidades.

Um desses padrões que merece destaque, e que será trabalhado nesse artigo, é o ramo artístico. Huizinga demonstra que até mesmo as artes mais despretensiosas não fogem das regras de um jogo. Onde um artista, que recebe esse título por ter conseguido cumprir certos objetivos (como em um jogo), cria uma arte com um foco em mente, seja a crítica, a surpresa ou a empolgação do apreciador/expectador, do mesmo modo que um jogador de futebol busca o mesmo ao fazer uma jogada deslumbrante.

Ou seja, um artista jamais criara por criar, a não ser que esse seja o seu objetivo, seus comportamentos sempre estarão presos a objetivos e resultados, mesmo que o artista os negue. Assim como em toda a sociedade, o artista acarretara por buscar seus objetivos, seja este fazer um sucesso de bilheterias, uma obra de arte aclamada ou um retrato critico que cause impacto. Ao estabelecer esses pré-objetivos, o artista já espera seus resultados antes de iniciar sua produção, e caso não os consiga, será penalizado com o sentimento de falha, como angustia.

Tais fatores também são afirmados por Roger Caillois, em seu livro *Os Jogos e os Homens* (CAILLOIS, 1990), onde, o mesmo, demonstra que considerar os jogos como um importante recurso sociológico significa acreditar em seu potencial de compreensão social. O jogo só pode ser uma fonte da Sociologia se ele permitir o desvendamento e a compreensão da estrutura cotidiana de certo local e de seu meio, além disso, sua prática deve influir diretamente na vida das pessoas, ou seja, não pode ser considerado como uma atividade banal e frívola.

De certa forma o universo dos jogos é um pré-molde de uma ampla visualização da sociedade em si, aonde atualmente se distingue entre duas classes distintas: dominantes e dominados. Demonstrando assim, que do mesmo modo que na sociedade, quem controla as regras, visa explorar os participantes, se aproveitando de sua posição, mas deixando uma remota possibilidade de vitória para que possam ser recompensados, e sem elimina-los, para que os mesmos não parem de jogar.

É claro que a presença dos jogos em toda a história da humanidade caracteriza-o como um elemento fundamental na construção das diversas relações sociais de certa comunidade, entretanto, estar presente não significa exercer a mesma influencia em distintas épocas históricas. Os jogos são produtos e resíduos da sociedade e cultura, por isso, percorrem séculos e países com, praticamente, a mesma lógica lúdica.

Coerentemente, um estudo criterioso dos jogos nos permite averiguar os próprios costumes, normas e padrões aceitos e não aceitos de determinada população. Os jogos prediletos de uma comunidade representam muito mais do que o principal passatempo, pois sua prática interfere "na história da autoafirmação da criança e na formação da sua personalidade. " (CAILLOIS, 1990, p. 15).

Isto posto, é valido se supor que uma dada época possa ser definida pelos seus jogos, pois seu desenrolar oferece linhas de força sobre as principais características da natureza social. Demonstrando assim como, de acordo com Caillois e Huizinga, os jogos fazem não apenas parte, mas são uma essência fundamental em nossa sociedade. Pois se desenvolvem desde atividades de entretenimento, que são espelhadas nos costumes e padrões sócias de seu povo, tendo tamanha influencia em seus indivíduos e participantes, que em alguns pontos, o caráter de entretenimento se põem de lado, se tornando uma pratica profissional, aonde as questões de ser apenas um "jogo" se colocam em segundo plano. Mas os jogos não se limitam apenas e entretenimento e diversão, sendo também a base da sociedade humano, aonde se demonstra seus costumes, como divisão hierárquica, moldando assim os padrões sociais e ideológicos de toda uma sociedade.

2. Jogos independentes Digitais

Os jogos independentes cada vez mais vêm ganhando destaque na cultura atual, conhecidos popularmente como *Indie Games*. Sua popularização vem crescendo drasticamente devido não somente a facilidades de distribuição atuais, mas também por sua contraproposta em relação a grande indústria de jogos. Em um cenário aonde cada vez mais vemos as produtoras disputando para oferecer os melhores jogos, ou os jogos mais viciantes. Os jogos independentes buscam outra finalidade, tentando encantar seus jogadores com um universo mais artístico, muitas vezes trabalhando também questões filosóficas, focando principalmente no emocional de seu público.

Figura 1 - Desenvolvimento gráfico ao longo dos anos em relação ao personagem de Tomb Raider, um game de superprodução

Fonte: Web pagina Rock N' Tech7

Nos últimos anos, surgiram diversas plataformas de distribuição digital focadas nos jogos, o que auxiliou enormemente o crescimento dos jogos independentes. Entre essas plataformas, a pioneira, e de maior destaque, seria o programa de computador de gestão de direitos digitais, criado pela *Valve*, de nome *Steam*, que possui uma ótima política de incentivo[8] aos desenvolvedores independentes e de pequeno porte, o que possibilitou o grande crescimento da indústria independente nos últimos anos, tirando os jogos independentes da marginalização de sites e fóruns, aonde eram apenas visíveis a um público

[7] *Disponível em: <http://rockntech.com.br/tomb-raider-2013-curiosidades-sobre-a-historia-da-franquia-e-e-claro-sobre-lara-croft/>, acesso em abr., 2015.*

[8] *Steam, "So you'd like to have your game on Steam?". Disponível em: <http://www.steampowered.com/steamworks/FAQ.php> Acesso em 16 de junho de 2015.*

restrito, e os apresentando ao público de massa, a *Steam* também trouxe uma possibilidade de lucro direto aos pequenos produtores, aumentando o incentivo para os mesmos. Posteriormente também surgiram as plataformas *Playstation Network* (Sony), *Xbox Arcade Live* (Microsoft) e entre tantas outras. As plataformas de distribuição digital foram de grande ajuda para o desenvolvimento presente dos jogos digitais, por conta das facilidades e vantagens oferecidas aos pequenos desenvolvedores. Possibilitando que jogos de baixo orçamente alcançassem um mercado mundial, tanto em plataformas como o PC[9] até os consoles mais modernos.

Por conta dessas facilidades os jogos independentes começaram a abranger outros gêneros e modos, deixando de ser apenas jogos de mero valor de entretenimento, como jogos de gênero Arcade, que buscam um entretenimento simples, como o acumulo de pontos, mas agora abrangido focos dos mais diversos e variados. Por conta da facilidade de produção, vinda por meio de softwares modernos e gratuitos voltados para esse mercado, e a facilidade de distribuição oferecida pelas empresas de distribuição digital e crescimento do mercado de jogos *mobile*[10]. Agora os jogos independentes carregam mais liberdade de gênero, trabalhando inclusive sobre questões sociais e filosóficas, se assemelhando as formas de arte mais nobres, como teatro, cinema e etc.

Podendo, inclusive, considerarmos nosso período como a era de ouro para os jogos *indies*, segundo Jack Smith IV (SMITH IV, 2015), para o site Observer, onde o mesmo explica as mudanças globais que vem ocorrendo no mundo dos games. Demonstrando como os games de antigamente, onde a sua forma de desenvolvimento, mesmo com um nível AAA[11] na indústria, por muitos anos foram desenvolvidos, em sua maioridade, apenas por engenheiros, que construíam o jogo, testavam-no, e por fim pagavam à uma equipe de artistas para entrar e dar uma demão de tinta. Mas nos últimos anos, uma enorme quantidade de jogos *indie* tem subido ao topo do mercado, principalmente como jogos *mobile,* e se tornar populares entre o público geral, tudo porque eles já foram priorizando arte, som e design desde sua criação, chamando atenção por conta disso. “Os jogos tornaram-se sucessos em grande parte, simplesmente por serem bonitos.” (SMITH IV, 2015), e possuem uma grande audiência buscando jogos que atendam esse padrão de arte e beleza.

É importante também ressaltar, que os jogos artísticos estão em maior presença no mercado independente, mas nada impede/diz, que não existem jogos com características artísticas e inspiradoras no mercado de jogos feitos por grandes empresas. Podemos citar como exemplos o jogo *Okami*, aclamado pela crítica[12], publicado pela *Capcom*, umas das maiores empresas globais de jogos. Também vale citar o jogo *Shadow of the Colossus*, outro jogo aclamado[13], e produzido e distribuído pela *Sony Computer Entertainment*, que se tornou um ícone entre os jogos artísticos. Porem esses jogos não possuem um grande alcance de mercado, e mesmo por carregarem grandes notas e prestígios e louvores entre a crítica

---

[9] Computador Pessoal ou PC (Do inglês Personal Computer)

[10]Um jogo mobile é um videogame jogado em um telefone, smartphones, smartwatches, PDA, tablet, reprodutor de mídia portátil ou, até mesmo, uma calculadora.

[11]Na indústria de vídeo game, AAA (pronuncia-se "triple A") é um termo de classificação utilizado para jogos com o maior orçamento de desenvolvimento e níveis de promoção.

[12]Nota 9.2/10 (Segundo o grupo IGN). IGN, Okami HD Review. Disponível em: <http://www.ign.com/games/okami/ps3-136378> Acesso em 16 de junho de 2015.

[13] Nota 9.7/10 (Segundo o grupo IGN). IGN, Shadow of the Colossus Review. Disponível em: <http://www.ign.com/games/shadow-of-the-colossus/ps2-490849> Acesso em 16 de junho de 2015.

especializada, são de pouco apelo popular, trazendo uma apenas uma pequena porcentagem de lucro para suas produtoras. Por conta desses fatores, sua produção acaba sendo evitada pelas grandes corporações, as quais preferem títulos e franquias que lhes tragam uma grande margem de lucro. Mas como dito, nada impede a criação de títulos artísticos e envolventes, de grande orçamento, por empresas globais.

3. Caracterização dos Indie Games

Os jogos independentes são caracterizados por sua individualidade perante ao mercado global de jogos, atingindo essa distinção devido a característica pessoal que carrega, trazendo muito da personalidade de seu criador. Seguindo esse pensamento, podemos afirmar, de certa forma, que os jogos independentes são o meio de arte ao nível máximo de interatividade, uma mídia expressiva de seu desenvolvedor, aonde se encontram as mais diversas formas de arte, como a pintura/desenho, fotografia com seus enquadramentos, a música com as sonorização e trilhas sonoras e o cinema com as animações. Cada jogo independente carrega a natureza de seu desenvolvedor, trazendo consigo uma peculiaridade única, a qual seu criador quis demonstrar, como um reflexo de si mesmo em seu personagem, a narrativa, a arte ou uma mecânica de jogo original. Essas peculiaridades marcam a diferença e tornam o jogo uma experiência única como recompensa ao jogador. Como disse o desenvolvedor independente *Jonathan Blow* "Fazer um jogo, foi pegar minhas falhas e fraquezas mais profundas e colocá-las ali dentro. " (Indie Game: The Movie, 2012). Isto transforma todo o projeto do game não somente em algo artístico, mas também pessoal. Tornando os uma comunicação midiática, entre desenvolvedor e jogador muito acima daquela gerada pelos jogos comercialmente polidos para atender a demanda de audiência por parte de grandes empresas, as quais visam lucros e vendas em primeira instancia.

Como dito anteriormente, o foco da indústria dos jogos digitais, nas ultimas épocas, tem sido o desenvolvimento de jogos cada vez mais realísticos, aonde se busca a perfeição, o que gera inclusive discussão de fãs em fóruns e sites pela internet, aonde os mesmos debatem quais jogos possuem os melhores gráficos.

Os jogos de grande orçamento visam atingir um grande público, atendendo não apenas as vendas, mas também buscam prender esse consumidor aos seus jogos e franquias, aumentando assim seus lucros, por conta disso, o mercado de jogos atualmente tem virado seu foco para os jogos *multiplayers*[14], "Grandes jogos têm outros objetivos, eles querem entreter a massa, levando a 10 milhões de pessoas jogarem online entre si ao mesmo tempo. " (Indie Game: The Movie, 2012). Porém nos jogos independentes, a comunicação costuma ser de via única. Do desenvolvedor para o jogador, como as artes clássicas, como pintura, cinema e etc. O seu criador busca produzir um jogo que toque o jogador de forma diferenciada, muitas vezes de maneira artística, buscando trazer uma satisfação diferenciada ao expectador. Estas experiências têm feito deles um sucesso na indústria bilionária que é o mercado de games. Pois um jogador procura não somente diversão, mas também uma experiência, uma história ou uma mensagem, algo que pode se tornar a maior recompensa que um jogo pode proporcionar.

---

[14] ***Multiplayer*** *se refere a* ***jogos*** *que permite* ***mais de um jogador****, seja online através de uma conexão com a internet, ou off-line, através de um controle extra.*

Como o mercado de jogos caminha cada vez mais no desenvolvimento gráfico e realista de seus títulos. É comum que os jogos independentes trabalhem de forma inovadora e criativa sua mecânica gráfica, os deixando mais artísticos e únicos. Este motivo também leva os jogos independentes a procuram maneiras de suprir este défice gráfico, inovando em mecânica, jogabilidade e narrativa. Desde 2008, muitos jogos independentes vêm se destacando no mercado, como por exemplo: *Minecraft*; *Braid*; *Fez* e *Limbo,* com inovações e conceitos bastante interessantes, se diferenciando da maioria dos games até então comercializados. As empresas já consolidadas no mercado atual de jogos vinham se acomodando ao longo dos anos com franquias consagradas e que todos já admiravam ou gostavam, tendo assim uma fonte de lucro estável e certa, somente lançando versões novas com diferenças mínimas ou novidades gráficas, isto veio a esfriar o mercado dos jogos digitais, trazendo repetições e clichês já previsíveis. Com o sucesso e crescimento dos jogos independentes, os jogadores começaram a vê-los como uma alternativa para sair da invariabilidade e repetição que vem existindo nos jogos do mercado. A partir deste fato, as pessoas perceberam que podiam encontrar ótimos jogos em suas plataformas on-line, e que tinham uma proposta diferenciada e muitas vezes inovadora, diferentes dos *blockbusters*[15] oferecidos pelas grandes produtoras.

4. Jogos Independentes e a Sociedade

Com o passar dos tempos, os Indie Games vêm ganhando cada vez mais espaço perante o mercado de jogos, algo que antigamente era restrito a fóruns e sites de pequeno acesso, hoje possui um grande destaque perante a sociedade. Por conta desse destaque, o mercado independente vem ganhado força, e assim causando mudanças nos padrões sócias dos jogadores.

Hoje os jogos independentes conseguem um destaque social e abrangem uma capacidade maior de atingir o público, o que se torna interessante ao ser analisado dos parâmetros aonde os jogos, em geral, são um reflexo da cultura de sua sociedade. Segundo *Katien Salen* ao jogarmos um jogo "deixamos para trás o território algumas vezes aberto, outras vezes fechado da INTERAÇÃO LUDICA para ocupar a paisagem maravilhosamente aberta dos jogos como CULTURA" (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 205). Ou seja, os jogos em si, não são apenas uma mera forma de entretenimento, mas sim um meio de transmissão e captação de padrões culturais e sociais existentes em uma sociedade.

Por conta disso, é possível afirmar que assim como o futebol pode influenciar e moldar a cultura de uma nação, jogos eletrônicos também possuem o mesmo poder, sendo tudo apenas uma questão de acesso e conexão com seu devido público. E com o crescimento constante do mercado de jogos independentes, podemos concluir que a cultura da sociedade vem mudando em relação ao consumo de jogos, pois "os jogos refletem os valores da sociedade e da cultura aonde são jogados porque fazem parte da estrutura dessa própria sociedade" (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 35). Portanto é certo afirmar que os jogos independentes vêm mudando a sociedade, assim como o mesmo sofre influencias sócias de volta, em um processo, um pensamento *bakhtiniano* sobre o discurso da linguagem, linguagem essa que se enquadra em todas as formas e meios de comunicação, tais como livros, filmes, teatro e inclusive jogos. Segundo Bakhtin "a alteridade define o ser humano, pois o

---

[15] ***Blockbuster*** *é uma palavra de origem inglesa que indica um* ***filme*** *(ou outra expressão artística) produzido de* ***forma exímia****, sendo* ***popular para muitas pessoas*** *e que pode obter* ***elevado sucesso financeiro****.*

outro é indispensável para sua concepção: é impossível pensar no homem fora das relações que o ligam ao outro" (BAKHTIN, 1992, p. 35-36). Em outras palavras, o autor explica que ser significa comunicar-se, pois a vida é dialógica por natureza, ou seja, essa relação crescente na demanda de jogos *indies*, é uma relação mutua de comunicação entre emissor (produtores) e receptores (jogadores). Os novos jogos agradam o mercado, o mercado deseja mais jogos. O mercado muda sua visão sobre os jogos, os jogos mudam seu padrão para agradar a nova concepção do mercado. E assim sucessivamente em todos os padrões, criando uma ligação sócio comunicativa direta entre produtor e jogador, o que por sua vez, torna esse mercado mais forte e com proporções maiores.

Atualmente os jogos independentes tem estado tão presentes na sociedade, que games como *Minecraft* conseguiram arrecadar mais de 128 milhões de dólares[16], um valor antes incogitável para um jogo independente. E essas repercussão social também pode ser vista em outros parâmetros, não apenas no financeiro, tendo como exemplo o jogo *Journey*, da produtora independente *Thatgamecompany*, um jogo que além do sucesso mundial, ganhou diversos prêmios aclamados pela academia, após sua publicação, ganhou em oito categorias na décima sexta edição do D.I.C.E. Award da *Academy of Interactive Arts & Sciences*, incluindo "Jogo do Ano", "Notável Inovação em Jogo", "Jogo Casual do Ano", "Notável Realização em Direção de Jogo", "Notável Realização em Direção de Arte", "Notável Realização em Jogabilidade Online", "Notável Realização em Composição Musical Original", e "Notável Realização em Design de Som", sendo, ainda, nomeado às categorias de "Jogo do Ano para Download", "Notável Realização em Engenharia de Gameplay", e "Notável Realização em Narrativa"[1718]. Dentre outras honrarias de veículos especializados conquistadas, estiveram as de "melhor jogo do ano" da *IGN*[19], da *GameSpot*[20]. O compositor *Austin Wintory* e sua trilha sonora foram indicados ao *Grammy Award* de "Melhor Trilha Sonora para uma Mídia Visual", o primeiro jogo eletrônico a ser indicado à categoria, embora não tenha ganhado[21]. Além disso, a produção venceu o prêmio de "melhor música"[22] e foi

[16] The Wall Street Jornal, 'Minecraft' Maker's Profit Soars. Disponível em: <http://www.wsj.com/news/articles/SB10001424052702304747404579446811628209436?mg=reno64-wsj&url=http%3A%2F%2Fonline.wsj.com%2Farticle%2FSB10001424052702304747404579446811628209436.html> Acesso em 11 de junho de 2015.

17 Academy of Interactive Arts & Sciences, 16th Annual D.I.C.E. Finalists Academy of Interactive Arts & Sciences. Disponível em: <http://www.interactive.org/images/awards/16th-Annual-D.I.C.E.-Finalists-For-Web.pdf> Acesso em 11 de junho de 2015.

[18] Academy of Interactive Arts & Sciences, 16th Annual D.I.C.E. Awards Academy of Interactive Arts & Sciences. Disponível em: <http://www.interactive.org/images/press_release/16th-DICE-Award-Winners_FINAL-2-7-13.pdf> Acesso em 11 de junho de 2015.

[19] IGN, Best Overall Games, Disponível em: <http://www.ign.com/wikis/best-of-2012/Best_Overall_Game> Acesso em 11 de junho de 2015.

[20] GameSpot, Overall Game of the Year, Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130508012543/http://www.gamespot.com/best-of-2012/game-of-the-year/index.html?page=1> Acesso em 11 de junho de 2015.

[21] Rigney, Ryan (10 de dezembro de 2012). Wired, Historic Grammy Nomination Is a Big Win for Videogame Music. Disponível em: <http://www.wired.com/2012/12/video-games-grammys-journey/> Acesso em 11 de junho de 2015.

[22] IGN, Best Overall Music. Disponível em: <http://www.ign.com/wikis/best-of-2012/Best_Overall_Music> Acesso em 11 de junho de 2015.

indicado ao de "melhores gráficos"[23] pela *IGN* e foi selecionada como o melhor jogo da *Playstation Network* pela *GameSpot*[24]. No *Spike Video Game Awards* de 2012, *Journey* venceu nas categorias de "melhor jogo para PlayStation 3"[25], "melhor jogo independente"[26] e "melhor trilha sonora original"[27], recebendo indicações, ainda, em "jogo do ano"[28], "melhor jogo para download"[29], "melhores gráficos"[30] e "melhor canção"[31], por "I Was Born for This". A produção recebeu o *Annie Award* de 2013 pela sua animação gráfica[32]. Também saiu vitorioso em cinco categorias da edição de 2013 do *British Academy of Film and Television Arts* (BAFTA): "Realização Artística", "Realização de Áudio", "Design de Jogo", "Multijogador Online" e "Música Original", tendo sido nomeado em "Melhor Jogo", "Inovação em Jogo", e "Narrativa"[33][34]. Em março de 2013, recebeu seis prêmios no Game Developers Choice Awards: "Melhor Áudio", "Melhor Design de Jogo", "Melhor Arte

---

[23] *IGN, Best Overall Graphics, Disponível em: <http://www.ign.com/wikis/best-of-2012/Best_Overall_Graphics> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[24] *GameSpot, PSN Game of the Year. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130516014111/http://www.gamespot.com/best-of-2012/platform-awards/index.html?page=3> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[25] *Spike, Spike Video Games Awards, Best ps3 Games. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130403073143/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-ps3-game> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[26] *Spike, Spike Video Games Awards, Best Independent Game. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130328143137/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-independent-game> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[27] *Spike, Spike Video Games Awards, Best Original Score, Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130328221646/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-original-score>*

[28] *Spike, Spike Video Games Awards, Game of the Year. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130424044520/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/game-of-the-year> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[29] *Spike, Spike Video Games Awards, Best Downloadable Game. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130421090348/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-downloadable-game> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[30] *Spike, Spike Video Games Awards, Best Graphics. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130402182153/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-graphics> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[31] *Spike, Spike Video Games Awards, Best Song in Game. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20130103073650/http://www.spike.com/events/video-game-awards-2012-nominees/voting/best-song-in-a-game> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[32] *MTV Multiplayer, 'Journey' Nabs The Annie Award For Video Game Animation. Disponível em: <http://multiplayerblog.mtv.com/2013/02/04/journey-annie-award-for-video-game-animation/> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[33] *Gamasutra, Journey, The Walking Dead lead 2013 BAFTA Awards nominations. Disponível em: <http://gamasutra.com/view/news/186443/Journey_The_Walking_Dead_lead_2013_BAFTA_Awards_nominations.php> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[34] *SkyNews, Journey Ends With Five Video Games Baftas. Disponível em: <http://news.sky.com/story/1060629/journey-ends-with-five-video-game-baftas> Acesso em 11 de junho de 2015.*

Visual", "Melhor Jogo para Download", "Inovação" e "Jogo do Ano"[35]. E esses são méritos de apenas um entre os diversos jogos independentes que vem se tornando grande no mercado e aclamados pela crítica.

Com isso em mente, podemos afirmar que a sociedade vem mudando sua visão em relação aos jogos, e que agora busca consumir, não apenas fontes de entretenimento ou passa tempo, como costumavam ver os jogos, mas sim uma fonte de histórias, que lhes tragam fabulas e contos que emocionem, carregadas de enredo e personalidade. Não apenas mecânicas simples e mera jogabilidade. Tudo isso fica claro com a frequente exposição que jogos artísticos vêm tendo em relação a mídia especializada, como citado anteriormente os diversos prêmios aclamados ganhados por *Journey,* demonstrando assim como a sociedade vem buscando consumir os jogos em formato de arte.

E claro, com essa mudança cultural social recente em relação aos jogos, o próprio mercado vem se adaptando a suas necessidades, jogos independentes que em sua maioria eram jogos casuais, hoje carregam um caráter mais pessoal, como uma obra de arte, mais comumente visto nos jogos *indies,* como o (também aclamado pela crítica) *Braid*[36], aonde seu desenvolvedor, *Jonathan Blow,* desenvolveu o jogo como uma crítica pessoal às tendências contemporâneas no desenvolvimento de jogos eletrônicos. Ele fundou o projeto com seu próprio dinheiro e passou três anos no desenvolvimento do jogo. Dentre esses reflexos da sociedade na indústria de games, também podemos citar suas influencia em grandes produções, como o mais novo jogo, da desenvolvedora *Ubisoft, Assassin's Creed Syndicate,* que (diferente de seus antecessores), não irá mais possuir modo *multi-player*, modo que frequentemente é apenas para caráter de entretenimento e não possui história ou enredo, ao questionarem o diretor do jogo *Marc-Alexis Cote* do porquê dessa decisão, o mesmo afirmou que querem se focar mais no modo single-player, trazendo os esforções da equipe para a criação de uma bela campanha e uma bela história. O mesmo ainda diz "A razão pela qual estamos fazendo isso é realmente concentrar-se nas raízes da franquia"[37], voltando ao primeiro jogo da série, o qual não possuía *multi-player*, e se focava apenas na história e no enredo, algo que se perdeu ao decorrer da série, e se tornou alvo de críticas pelos fãs.

5. Os Jogos Independentes e a Arte

Levando em consideração e analisando o mundo moderno fortemente influenciado pela revolução tecnológica, a arte como meio de expressão e linguagem do ser humano, se torna cada dia mais marcada pela tecnologia, as maneiras de como a cultura é convencionada são afetadas por novos meios estéticos e éticos trazidos por nossas novas tecnologias. Segundo *Couchot* (COUCHOT, 2003) são as relações entre a arte visual, o automatismo

---

[35] *Veriety, GDC Awards 'Jorney'Game of the Year. Disponível em: <http://variety.com/2013/digital/games/gdc-awards-journey-game-of-the-year-1200330095/> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[36] *Nota 8.8, pelo site IGN. Disponível em: <http://variety.com/2013/digital/games/gdc-awards-journey-game-of-the-year-1200330095/> Acesso em 11 de junho de 2015.*

[37] *GameSpot, Why Assissin's Creed Syndicate Won't Have Multiplayer. Disponível em: <http://www.gamespot.com/articles/why-assassin-s-creed-syndicate-won-t-have-multipla/1100-6427216/> Acesso em 11 de junho de 2015.*

técnico e a subjetividade, que fazem com que novos meios de expressão surjam com as novas tecnologias.

Sendo assim os *games* incorporam e se tornam tributários de todas as linguagens, artísticas ou não, tais como: Literatura, teatro, cinema, música e a mídia em geral. Sendo uma mídia antropofágica, a qual absorve e recria novos padrões e peças artísticas. E por derivar de um dos aspectos culturais mais antigos do homem - o jogo em si, como dito por *Huizinga* em *Homo Ludenz* (HUIZINGA, 1938) - os *games* já fazem parte da cultura, e podem ser tão influentes como um filme ou uma música popular.

Com o crescimento dos *games* artísticos, dois termos surgiram para diferenciar a pratica de artistas que trabalham com *games* (*Game Art* – apropriando-se dos jogos estrategicamente ou da tecnologia dos jogos para fins artísticos) e aqueles que criam *games* (*Art Game* – projetam jogos jogáveis que não são necessariamente feitos para um público artístico). Os *Game Art* conscientemente se encaixam dentro da arte contemporânea. *Corrado Morgana* (CATLOW, GARRETT e MORGANA, 2010) explica que esses trabalhos muitas vezes são feitos para serem exibidos em galerias configuradas para tal. Sendo os mesmos frequentemente acusados de serem uma subseção ou novas práticas de mídia-arte, mas o *Game Art* retirasse de uma fonte de pratica histórica de arte pré-digital. Que de acordo com *Andy Clark* e *Grethe Mitchell* (CLARKE e MITCHELL, 2007) podemos incluir referencias vistas no tradicional *Game Art* como a arte C*onceitual*, *Arte Pop*, *Abstrata*, *Dadaísta* e até *Vertentes Fluxus*.

No livro *The Midium of the Video Game* (WOLF, 2002) existem comparações entre os gráficos de alguns jogos pioneiros, onde encontram-se tendências artísticas semelhantes a arte abstrata da década de 60, década antecessor ao surgimento dos jogos eletrônicos. A partir desse pressuposto, *Wolf* argumenta sobre como *Pong* (1972), desenvolvido para *Atari*, não só evocava uma sensibilidade visual fortemente semelhante ao minimalismo, por conta de suas limitações gráficas, mas abordava matérias especificas para o contexto cultural durante sua produção, tentando assim agregar um relacionamento mais profundo, ou íntimo, entre o jogador, mediante o espaço ou a tecnologia que os ligava por uma superfície pictórica, buscando assim sua "atenção" e afeto. E por conta de suas limitações técnicas, o estilo minimalista dos primeiros jogos digitais coincidiu com o movimento de arte abstrata dos anos 60, mesmo que essa não fosse uma escolha deliberada dos designers de jogos da época.

É comum que os *Game Art's* sejam, em sua maioria, independentes/*indies* ou jogos comercias que são decididamente diferentes do que podemos esperar dos jogos convencionais. O objetivo do *Game Art* é muitas vezes desafiar a mente, caindo em aspectos e categorias inclusive de arte vanguardista. Trabalhando com as possibilidades que os meios lhe oferecem, esses jogos tendem a abordar assuntos sérios como: Desafios culturais, estereótipos e etc., buscando oferecer uma significância social ou uma história crítica, no entanto eles não são necessariamente sombrios, podem carregar suas mensagens em suas entrelinhas. Segundo *Tiffany Holmes* (HOLMES, 2003) jogar um *Art Game* às vezes requer uma tolerância à crítica teórica misturada com humor bem trabalhado. Pois é essa combinação de conteúdos pesado com referências e trocadilhos inteligentes, que torna os *games* um formato excelente para estruturar críticas sobre relação de poder entre tecnologia e sociedade, entre homens e mulheres e etc.

Não é inédito na história da arte artistas que utilizam da sociedade como inspiração ou como um "instrumento" de trabalho. Assim como os artistas da arte pop utilizavam dos assuntos e objetos contemporâneos seus, o artista que se propõe a trabalhar com a tecnologia

dos games está fazendo, de certa maneira, a mesma coisa, pois os games são hoje o segmento da indústria do entretenimento em maior evidência. No campo da arte e tecnologia os games (mais especificamente os *Game Art*), buscam outra experiência, distinta de seus equivalentes comerciais. Estando interessados na poeticidade, e não em vitória ou derrota. A violência que está constantemente presente em muitos games, dá espaço à colaboração.

Porém o maior problema quanto a aceitação dos jogos como uma forma de arte, se deve à falta de definições universais para o termo arte e para o termo *game* e sua ambuiguidade confusa com o termo jogo também influenciam opiniões controversas por parte de críticos. Além disso, quando um game é especialmente bem-sucedido em explorar a interatividade entre o que se passa na tela e o jogador, muitas vezes abre-se uma exceção e passa-se a enxerga-lo como "arte interativa", um subgênero da chamada "arte digital".

No entanto esse cenário vem mudando recentemente, tendo inclusive *games* sendo adquiridos para acervos de museus respeitados, como o *MoMA*[38] que adquiriu recentemente 14 jogos para seu acervo, e pretende adquirir mais 26 em um futuro próximo[39]. Vale ressaltar a importância dos jogos *indies* presentes nessa lista, como o aclamado jogo *Fl0w*[40] produzido pela produtora *Thatgamecompany*, a mesma produtora responsável pelo desenvolvimento de *Journey* anteriormente citado. Essa aquisição demonstra como além dos *games* possuírem e demonstrarem aspectos e validades artísticas, também prova que os *indie games* também são aptos a fazer o mesmo. E ao analisarmos de maneira mais minuciosa a lista de aquisições do *MoMA*, podemos notar que dos *games* de produção recentes, a maioridade é de desenvolvimento independente. O que pode vir a demonstrar o interesse maior pela *Game Art* por parte dos pequenos desenvolvedores.

6. Considerações Finais

Os jogos sempre estiveram presentes, e fazem parte da essência do ser humano, isso se tornou ainda mais evidente com a chegada dos *games*, uma vertente dos jogos que rapidamente se tornou um mecanismo cultural, que muda e afeta ideias culturais e filosóficos, se comparando até mesmo como as artes mais tradicionais. Atualmente os jogos crescem cada dia mais, vindo a ser a indústria de entretenimento mais rentável globalmente[41]. Por conta disso tem se tornado uma ação frequente o incentivo aos pequenos desenvolvedores, seja pelas facilidades da internet ou o apoio atual dado pela indústria e distribuidoras aos jogos *indies.*

Assim os desenvolvedores de pequeno porte, por não terem restrições ou condições de prazo, como tem as grandes produtoras, se veem mais à vontade para criar e expressar suas

---

[38] O Museu de Arte Moderna (Museum of Modern Art), mais conhecido como MoMA, é um museu da cidade de Nova Iorque, fundado no ano de 1929 como uma instituição educacional. Atualmente é um dos mais famosos e importantes museus de arte moderna do mundo.

[39] MoMA, Video Games: 14 in the Collection, for Starters. Disponível em: <http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/> Acesso em 18 de junho de 2015.

[40] Nota 7.5, pelo site IGN. Disponível em: <http://www.ign.com/games/flow/ps3-829990> Acesso em 18 de junho de 2015.

[41] TecMundo, O Tamanho da Industria dos Vídeo Games. Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm> Acesso em 18 de junho de 2015.

ideias, criando mecânicas novas e brincando com concepções de maior valor artístico. Consequentemente esses jogos independentes chamaram a atenção da sociedade, pois apresentavam mecânicas tanto gráficas como de jogabilidade diferentes das usualmente usadas pela grande indústria. Com os jogos *indie* se utilizando de caráteres de maior porte artístico em sua produção, isso lhes trouxe um diferencial de mercado, podendo assim concorrer com grandes produções.

Graças a isso a *Game Art*, um movimento artístico que utiliza de *games* para produzir formas de arte, ficou em evidencia na sociedade, se tornando algo cada vez mais frequente e mais aceito, tanto por parte do público consumidor como por parte da indústria.

Isso vem trazendo a atenção da sociedade os *games indies*, que atualmente possuem um bom espaço no mercado, recebendo, em alguns casos, a mesma atenção que um título de porte AAA. E por conta dessa liberdade e da vantagem por conta da atenção medial e social, os jogos indecentemente cada vez mais inovam e aproximam os jogos da arte, aonde um único produtor consegue criar um *game* que emociona e toca diversas pessoas, mudando inclusive suas ideologias sociais e filosóficas.

Bibliografia

BAKHTIN, M. M. **Os gêneros do discurso**. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. 1. ed. Lisboa: Cotovia, 1990. 232 p.

CATLOW, R.; GARRETT, M.; MORGANA, C. **Artists Re:** Thinking Games. Liverpool: Liverpool University Press , 2010. 87 p. ISBN 978-1846312472.

CLARKE, A.; MITCHELL, G. **Videogames and Art**. Bristol: Intellect Ltd, 2007. 283 p. ISBN 978-1841501420.

COUCHOT, E. **A tecnologia na arte:** da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003. 319 p. ISBN 9788570256492.

HOLMES, T. Arcade Classics Spawn Art? Current Trends in the Art Game Genre. **Department of Art and Technology, School of the Art Institute of Chicago**, Melbourne, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 5ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1938.

INDIE Game: The Movie. Direção: Lisanne Pajot e James Swirsky. Produção: Lisanne Pajot e James Swirsky. [S.l.]: BlinkWorks. 2012.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**. Tradução de Edson Furmankiewicz. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, v. IV, 2012. 153 p. ISBN 978-85-212-0629-3.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo**. Tradução de Edson Furmankiewicz. 1. ed. São Paulo: Edgard Blücher Ltda, v. III, 2012. 258 p. ISBN 978-85-212-0629-6.

SCHELL, J. **The Art of Game Design**. Londres: CCR Press, 2008.

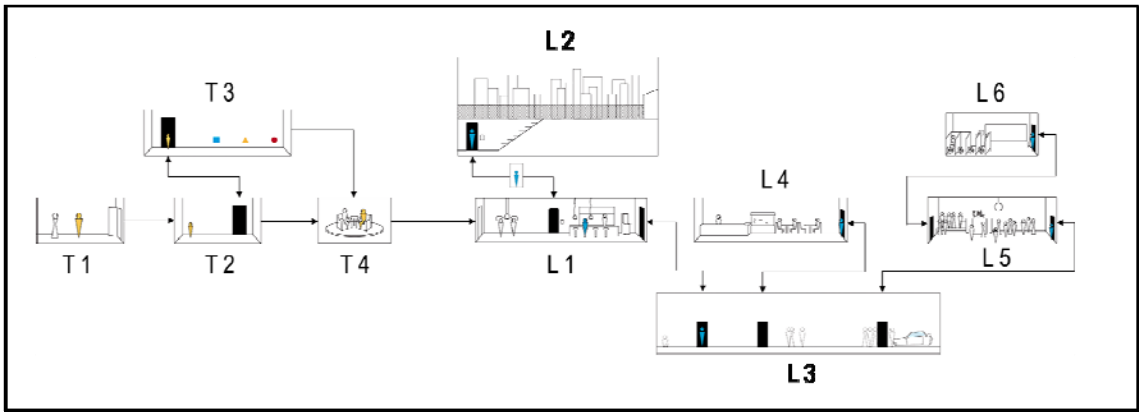
SMITH IV, J. This Is the Golden Age of Indie Game Art. **Observer**, 26 Fevereiro 2015. Disponivel em: <http://observer.com/2015/02/this-is-the-golden-age-of-indie-game-art/>. Acesso em: 16 Junho 2015.

WOLF, M. J. P. **The Medium of the Video Game**. 1st. ed. Austin: University of Texas Press, 2002. 223 p. ISBN 978-0292791503.

LEVEL DESIGN

PARADOX LINE

SETOR 01’K



O setor 01’K busca ser um meio de introdução a jogabilidade e ao universo de ***Parados Line***. Com isso em mente, foi desenvolvido uma composição de leveis que demonstram as diversas formas de interação propostas no jogo, assim como elementos de puzzle, exploração e diálogos distintos.

Esse setor será representado por uma região central de ***New Age City***, se passando no período noturno da cidade, mais precisamente um local movimentado pela vida noturna da cidade.

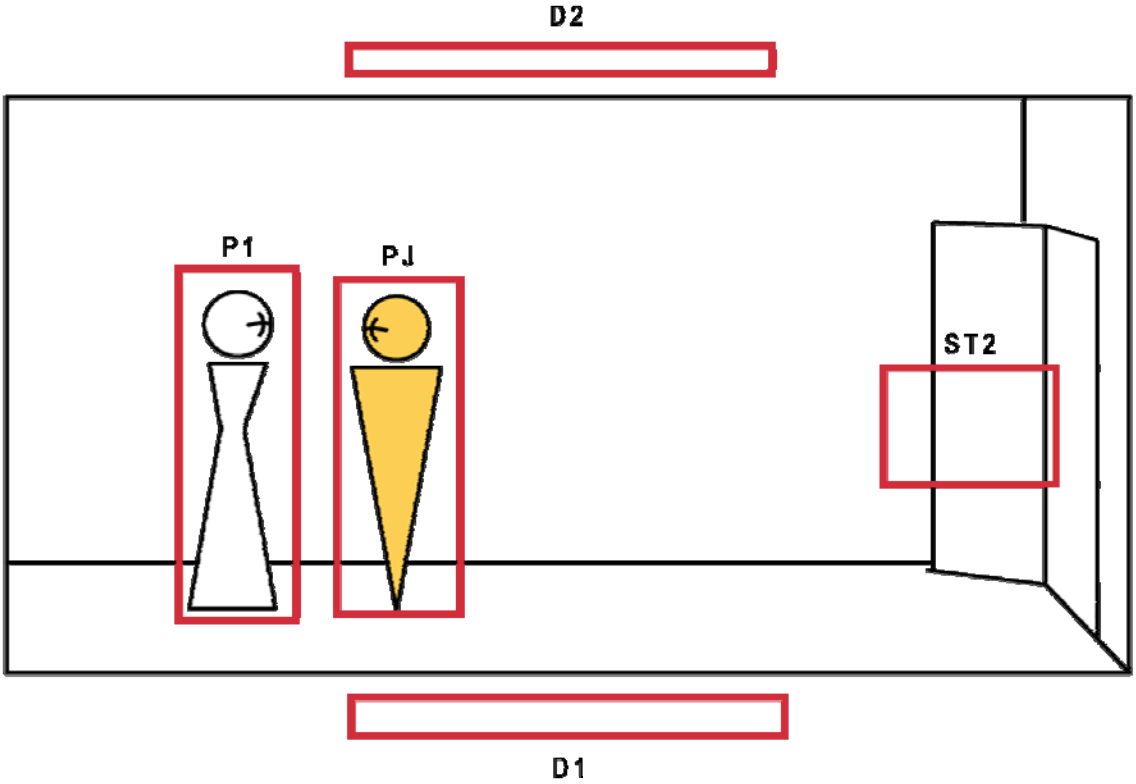
Entre os leveis apresentados, estão inclusos 4 tutorias iniciais. Tais tutoriais terão como intuito demonstrar as mecânicas de jogo ao jogador, sendo essas respectivamente ***Movimentação; exploração/interação; diálogos***. Tudo deve ser retratado de forma lúdica e informal, visando evitar normativas ou manuais formais, métodos que diminuem a imersão na obra. Por conta disso, os mesmos serão criados de forma a remeter a uma programação de televisão, onde o jogador “saltara” por esses canais e programas, que lhe ensinaram de forma informal como o jogo funciona.

Tido os tutoriais completos, o jogador será levado para a fase **L1**. Agora contido na “real realidade” da trama, o jogador terá liberdade para explorar as fases denominadas pela inicial **L** presentes nesse setor. Onde conterão diversas mecânicas de jogo apresentadas anteriormente nos tutoriais. Existirão 3 diálogos distintos nas fases **L1**, **L4** e **L5**. A fase **L1** também contém um pequeno puzzle, que ao ser resolvido, abre caminho para o level **L2**. Também existem documentos espalhados nesse setor, que buscam aprofundar a estória da trama e aumentar a imersão. Tais documentos estão presentes nas fases **L2** e **L6**.

O objetivo desse setor é apenas a apresentação do universo e das mecânicas de jogo ao jogador, um prologo da trama, onde o jogador poderá explorar o cenário de forma descompromissada.

Assim que o jogador se sentir à vontade para progredir poderá encontrar a saída no level **L3**, onde terá a opção de pegar um *Taxi*, terminando assim o setor **01’K**, e se movimentando para o setor posterior, no caso o **01’C.**

TUTORIAL – T1



O tutorial **T1** tem como intuito inicial demonstrar as mecânicas de movimentação presentes no jogo. O ambiente retrata de estereotipada as telenovelas pictóricas da mídia televisiva. Haverá uma briga inicial entre os personagens **P1** e **PJ** (personagem do jogável), onde **P1** pedira para que o jogador vá embora. O personagem deverá se movimentar até o ponto **ST2** para ser movido para o tutorial **T2**.

Caso haja demora para a inicialização da movimentação, levando ao pretexto de que o jogar não entendeu seu objetivo, uma mensagem com instruções será exibida na parte superior da tela no quadro **D2**.

Durante o desenrolar da cena serão surgirão comentários de **Kelvin** a respeito do programa, demonstrando sua participação como espectador, esses comentários caberão fora da cena, na área **D1**.

O local será retratado como uma casa futurística, com diversos apetrechos tecnológicos expostos, tanto no ambiente quanto nos personagens.

[D1]

- [Início do level] [Kelvin]**– O que? Mais um filme de romance?**
- [Termino do level] [Kelvin] **– Muito Clichê...**

[**D2]**

- **Use as setas do teclado para se mover** [Surgir caso o jogador demore a se mover]

[P1]

[Dialogo inicial **P1**]

- ↓ [Início do level] [P1] **– Já chega!**
- ↓ [P1] **– Eu não aguento mais você, Ney!**
- ↓ [P1] **– Quero que você suma da minha frente!**
- [P1] **– Você entendeu?!**

[Ao termino do diálogo, habilitar movimentação do personagem]

[Resposta caso o jogador se movimente em direção a personagem P1]

- [P1] **– Não ouse tocar em mim!**

[**PJ]**

[Personagem jogável do jogador]

[Sua movimentação será liberada ao termino do diálogo **D1** da personagem **P1**]

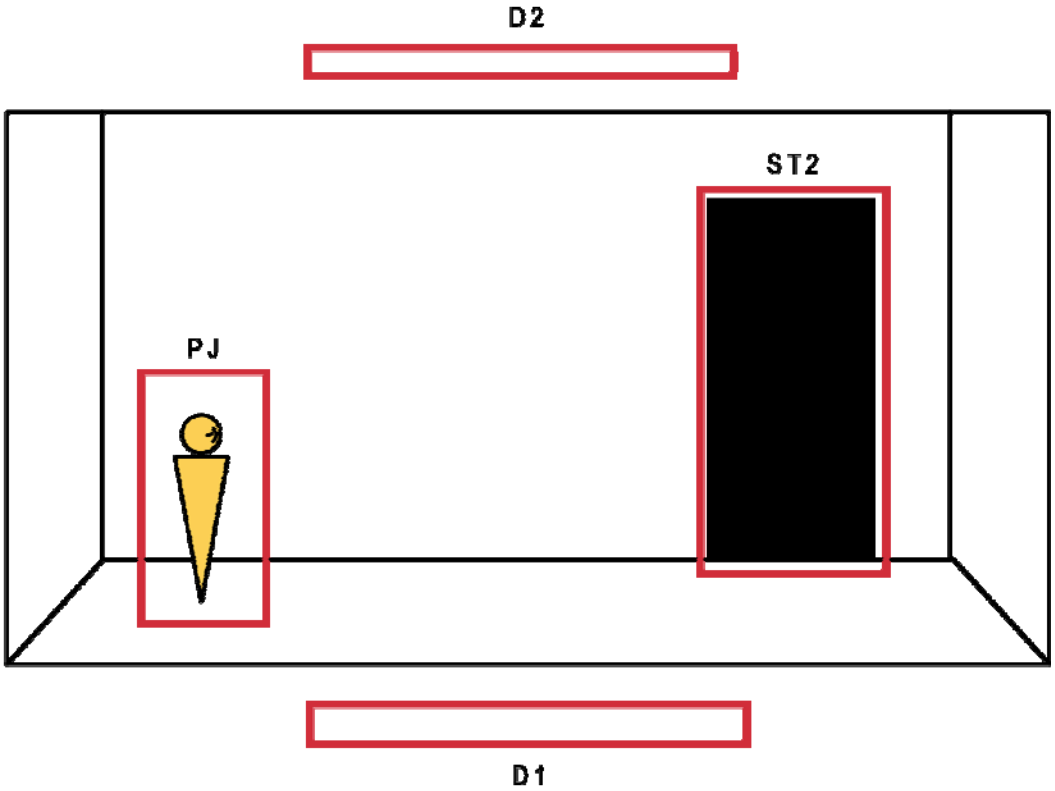
[**ST2]**

[**Movimenta o personagem para o tutorial T2**]

[A passagem será feita automaticamente após o toque o do jogador na área]

[Caso o jogador demore a tocar na área, a passagem será feita automaticamente, visando simular a troca de canais]

TUTORIAL – T2



O tutorial **T2** visa demonstrar ao jogador os aspectos de interação com o cenário presentes no game. Nesse caso mais especificadamente a toca de cenários. O ambiente busca ser de forma lúdica um programa infantil televisivo.

O jogador assume o papel do personagem **PJ,** um jovem apresentador, e tem como objetivo ir até o cenário **T2**, usando da passagem **ST2** para isso.

O ambiente será retratado de maneira estereotipada aos programas infantis atuais, porem contendo informações e ambientação futurística.

[D1]

- ↓ [Início do level] [Kelvin] **– O que diabos é isso!?**
- [Kelvin] **– Um programa pra crianças retro?**
- [Termino do level] [Kelvin] **– Ok... Porque eu estou assistindo essa porcaria?!**

[**PJ]**

- [Dialogo inicial] [P1] – **Olá, crianças! Vamos para a próxima sala brincar!**

[D2]

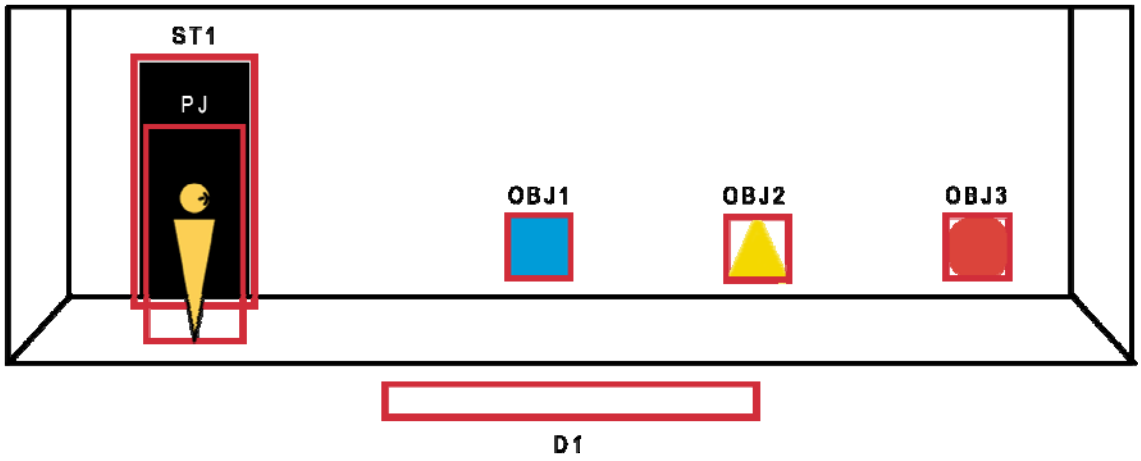
- **Use a tecla de "espaço" para interagir com o cenário**

[ST2]

[Movimenta o personagem para o tutorial T3]

[Caso o jogador demore a tocar na área, a passagem será feita automaticamente, visando simular a troca de canais]

TUTORIAL – T3



O tutorial **T3** funcionara como uma continuação do tutorial **T2**, sendo **PJ** o mesmo jovem apresentador de programa infantil. Porém, nesse tutorial o objetivo principal é a interação com objetos presentes no cenário. No caso um cubo, um triangulo e um círculo. Demonstrando de forma lúdica ao jogador, a possibilidade de interagir com elementos diversos no jogo.

O level se encerará automaticamente após algum tempo, demonstrando um efeito lúdico de troca de canal entre as programações, mudando respectivamente para o tutorial **T4**.

[D1]

- [Termino do level] [Kelvin] **– Ok... Porque eu estou assistindo essa porcaria?!**

[**PJ]**

- [Dialogo inicial] [P1] – **Vamos brincar de descobrir as formas?**
- [Em contato com OBJ1] [P1] **– Amiguinhos, isso é um cubo!**
- [Em contato com OBJ2] [P1] **– Olhem só, isso é uma pirâmide!**
- [Em contato com OBJ3] [P1] **– Aqui temos uma esfera, não é legal?!**

[ST1]

[Movimenta o personagem para o tutorial T2]

[Caso o jogador demore a tocar na área, a passagem será feita automaticamente, visando simular a troca de canais]

[OBJ1]

- [Cubo azul]

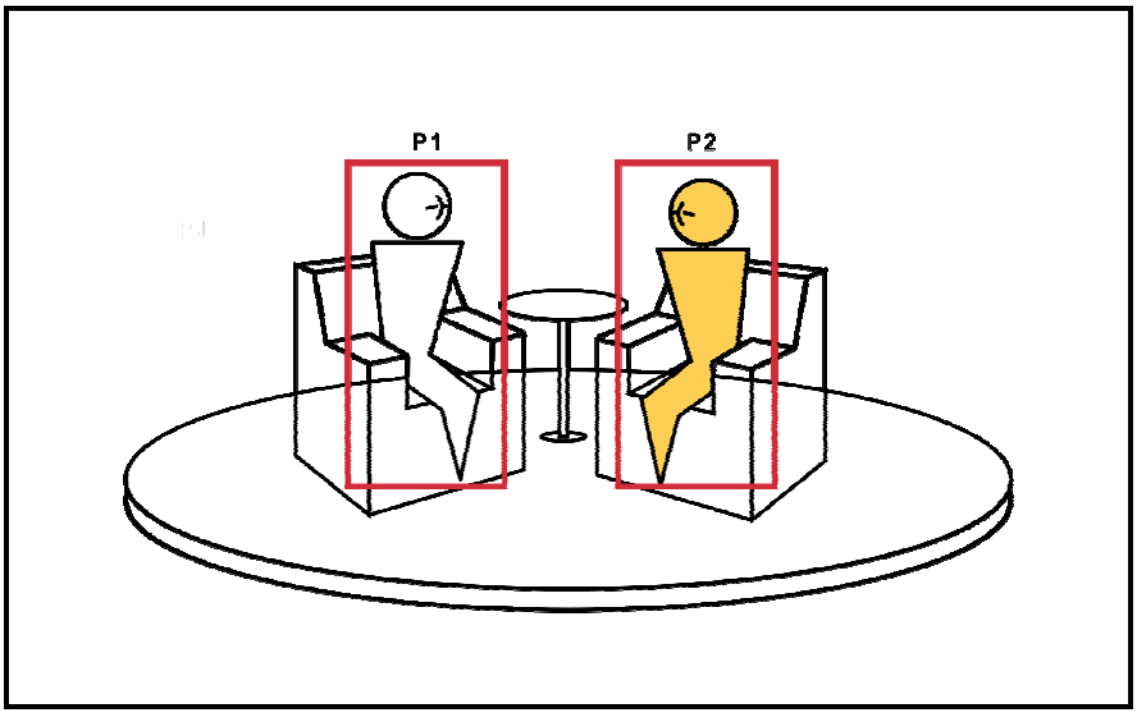
[OBJ2]

- [Pirâmide amarela]

[OBJ3]

- [Esfera vermelha]

TUTORIAL – T4



O tutorial **T4**, como último tutorial, busca passar a última mecânica a básica do game, sendo essa os meios de diálogos. Por conta disso, foi representado um *talkshow* futurístico, onde o jogador poderá escolher as perguntas a serem feitas, representando fielmente um sistema de diálogos em arvore.

Logicamente, além do aprendizado, o dialogo presente no tutorial busca instruir também a respeito do universo retratado na obra, apresentando questões políticas e sociais sobre o tema "*conexão entre homem e máquina*", ajudando a aumentar a imersão do jogador na narrativa.

O ambiente busca retratar um cenário televisivo típico de *talkshow's*, cenário de fundo característico, elementos de produção aparentes, como luz e microfones e outros elementos que remetam a esse tipo de programa.

[D1]

[Caixa de textos onde será apresentada as opções de perguntas ao jogador]

DIALOGO T4D1

[P1] **– Olá, estamos de volta com a formidável entrevista com PhD Delys Borgs, o aclamado pesquisador da era moderna, que se dispôs a ceder essa entrevista e responder nossas perguntas.**

1. [P1] **– Então doutor, como os avanços de sua pesquisa podem mudar nossa história?**
   [P2] – *Estamos caminhando para um mundo onde homem e maquina estarão 100% conectados, e isso é incrível.*

1.1. [P1] **– Mas você não acredita que estejamos indo longe demais?**
[P2] – *Toda nossa pesquisa foi muito bem planejada, não posso lhe dar muitos detalhes, mas posso lhe garantir que isso trará enormes benefícios para nós.*

1.1.1. [P1] **– Podemos esperar grandes avanços em nossa sociedade então? Isso é maravilhoso!**
[P2] – *Sem dúvidas, a humanidade está próxima da nova descoberta do fogo!*

1.1.2. [P1] **– E quanto a oposição? Muitos acreditam que seu trabalho ira destruir a essência do que é ser um "humano"**
[P2] – *Tudo isso é bobagem, sabemos muito bem o que estamos fazendo. Como disse, não posso dar muitos detalhes, mas estamos prestes a revolucionar o mundo!*

1.2. [P1] **– Concordo, conte-nos mais sobre esse projeto**
[P2] – *Nossa equipe tem se aprofundado cada vez mais nas conexões neuronais diretamente ligadas aos sistemas computacionais, logo teremos um avanço que marcara nossa história!*

1.2.1. [P1] **– Podemos esperar grandes avanços em nossa sociedade então? Isso é maravilhoso!**
[P2] – *Sem dúvidas, a humanidade está próxima da nova descoberta do fogo!*

1.2.2. [P1] **– E quanto a oposição? Muitos acreditam que seu trabalho ira destruir a essência do que é ser um "humano"**
[P2] – Tudo isso é bobagem, sabemos muito bem o que estamos fazendo. Como disse, não posso dar muitos detalhes, mas estamos prestes a revolucionar o mundo!

2. [P1] **– Dr. Borgs, vivemos em um mundo cada vez mais conectado, você acha que isso pode vir a ser perigoso para a humanidade?**
[P2] – *De forma alguma, a comunicação sempre ajudou no avanço da raça humana.*

2.1. [P1] **– Mas você não acredita que estejamos indo longe demais?**
[P2] – *Toda nossa pesquisa foi muito bem planejada, não posso lhe dar muitos detalhes, mas posso lhe garantir que isso trará enormes benefícios para nós.*

2.1.1. [P1] **– Podemos esperar grandes avanços em nossa sociedade então? Isso é maravilhoso!**
[P2] – *Sem dúvidas, a humanidade está próxima da nova descoberta do fogo!*

2.1.2. [P1] **– E quanto a oposição? Muitos acreditam que seu trabalho ira destruir a essência do que é ser um "humano"**
[P2] – *Tudo isso é bobagem, sabemos muito bem o que estamos fazendo. Como disse, não posso dar muitos detalhes, mas estamos prestes a revolucionar o mundo!*

2.2. [P1] **– Concordo, conte-nos mais sobre esse projeto**

[P2] **–** *Nossa equipe tem se aprofundado cada vez mais nas conexões neuronais diretamente ligadas aos sistemas computacionais, logo teremos um avanço que marcara nossa história!*

2.2.1. [P1] **– Podemos esperar grandes avanços em nossa sociedade então? Isso é maravilhoso!**
[P2] – *Sem dúvidas, a humanidade está próxima da nova descoberta do fogo!*

2.2.2. [P1] **– E quanto a oposição? Muitos acreditam que seu trabalho ira destruir a essência do que é ser um "humano"**
[P2] – *Tudo isso é bobagem, sabemos muito bem o que estamos fazendo. Como disse, não posso dar muitos detalhes, mas estamos prestes a revolucionar o mundo!*

3. [P1] **– Caro Dr. Borges, podemos afirmar que suas pesquisas querem unificar o ser humano com as maquinas?**
[P2] – *Esse não seria exatamente o termo, queremos aumentar a comunicação do ser humano com nossos computadores, nada mais.*

3.1. [P1] **– Mas você não acredita que estejamos indo longe demais?**
[P2] – *Toda nossa pesquisa foi muito bem planejada, não posso lhe dar muitos detalhes, mas posso lhe garantir que isso trará enormes benefícios para nós.*

3.1.1. [P1] **– Podemos esperar grandes avanços em nossa sociedade então? Isso é maravilhoso!**
[P2] – *Sem dúvidas, a humanidade está próxima da nova descoberta do fogo!*

3.1.2. [P1] **– E quanto a oposição? Muitos acreditam que seu trabalho ira destruir a essência do que é ser um "humano"**
[P2] – *Tudo isso é bobagem, sabemos muito bem o que estamos fazendo. Como disse, não posso dar muitos detalhes, mas estamos prestes a revolucionar o mundo!*

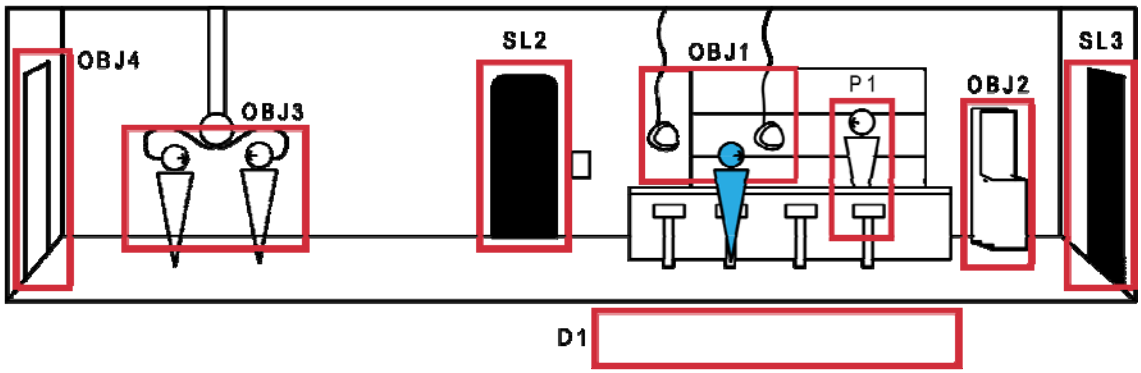
3.2. [P1] **– Concordo, conte-nos mais sobre esse projeto**
[P2] – Nossa equipe tem se aprofundado cada vez mais nas conexões neuronais diretamente ligadas aos sistemas computacionais, logo teremos um avanço que marcara nossa história!

3.2.1. [P1] **– Podemos esperar grandes avanços em nossa sociedade então? Isso é maravilhoso!**
[P2] – *Sem dúvidas, a humanidade está próxima da nova descoberta do fogo!*

3.2.2. [P1] **– E quanto a oposição? Muitos acreditam que seu trabalho ira destruir a essência do que é ser um "humano"**
[P2] – *Tudo isso é bobagem, sabemos muito bem o que estamos fazendo. Como disse, não posso dar muitos detalhes, mas estamos prestes a revolucionar o mundo!*

[Ao termino do diálogo, o jogador será movido automaticamente para o level L1]

LEVEL – L1



No level **L1** o jogador assume o papel de ***Kelvin*** (destacado em azul). Esse primeiro level busca demonstrar o primeiro parágrafo da estória do personagem. Retratando o bar ***Koyvk's***. Existem diversos objetos interativos ao redor do bar, um velho fliperama, óculos de realidade virtual, sinuca virtual e etc.

Existe um pequeno puzzle a ser resolvido para ter acesso ao level **L2**, encontrado na porta **SL2**, o quebra cabeça consiste apenas em examinar a porta quebrada, conversar com ***Karl*** (**P1)** a respeito do fato, e seguidamente retornar a porta e consertá-la, dando assim acesso ao terraço do bar, a fase **L2**.

O jogador iniciara a fase com um diálogo em arvore com ***Karl***, após o termino do diálogo, assumira os controles de ***Kelvin*** e estará livre para explorar o cenário. O principal objetivo desse level é demonstrar a personalidade de ***Kelvin*** e seu círculo social. Assim como apresentar a cultura do universo retratado. A todo caso, o jogador estará livre para explorar o ambiente de forma descompromissada.

[D1]

[Caixa de textos onde será apresentada as opções de perguntas ao jogador]

[SL2]

[Inicialmente a porta estará fechada, o jogador precisara **interagir com a porte**, seguidamente **com Karl**, e por fim, **novamente** com a **porta**, assim a **passagem** para o level **L2** será **liberada**]

[Movimenta o personagem para o Level L2]

[Em sua primeira interação, o jogador será apresentado ao seguinte diálogo]

↓ [Kelvin] **– Parece que o elevador está quebrado**
- [Kelvin] **– Talvez o Karl saiba o que houve**

[Após realizar o diálogo anterior, e interagir com *Karl* (P1), o jogador será apresentado ao seguinte diálogo]

↓ [Kelvin] **– Ok, hora de arrumar essa porcaria.**
- [Kelvin] **– Pronto, isso deve resolver.... Eu acho...**

[SL3]

[Movimenta o personagem para o Level L3]

[OBJ1]

- [Kelvin] **– Pobres óculos, velharias perdidas no tempo**
- [Kelvin] **– Devo ser o único que ainda usa isso...**
- [Kelvin] **– Bem, podem ser ultrapassados, mas são baratos**

[OBJ2]

- [Kelvin] **– Nunca entendi porque o Karl ainda guarda essa velharia**
- [Kelvin] **– Se ao menos ela funcionasse, seria legal**
- [Kelvin] **– É estranho pensar que meus avós gostavam disso**

[OBJ3]

- [Kelvin] **– Sinuca em realidade virtual.... Nunca vou conseguir aceitar isso**
- [Kelvin] **– Porque eles se dão ao trabalho de vir aqui? Se fizessem isso em casa, on-line na Di-Li, não seria a mesma coisa?!**

[OBJ4]

- [Kelvin] **– Será que o Karl algum dia vai arrumar o banheiro?**
- [Kelvin] **– Nope, banheiro interditado...**
- [Kelvin] **– Acho que vou ter que procurar um banheiro em outro lugar**

[P1] <u>KARL</u>

[Ao início do level, o jogador é apresentado diretamente a um diálogo com ***Karl***]

<u>DIALOGO L1P1D1</u>

[Kelvin] **– Droga, o que aconteceu Karl? Acabou o tempo?**
[Karl] – *O que você acha, Kelvin? Se quiser assistir mais vai ter que pagar mais!*

1. [Kelvin] **– Não tem como dar um chorinho, Karl?**
[Karl] – *Serio? Sua conta está pra explodir, de tanto que você deve. Como você é cara de pau!*

1.1. [Kelvin] **– Qual é... Nem mais 20 minutinhos?**
[Karl] – *Não é não, oras. Quer que eu lance a sua conta?!*

1.1.1. [Kelvin] **– Que isso, Karl. Não precisa não.**
[Karl] – *Você não vai pagar essa conta nunca, não é?*
[Kelvin] **– Claro que vou... Um dia...**

1.1.2. [Kelvin] **– Calma lá, não vamos nos precipitar**
[Karl] – *Mas é um vagabundo mesmo...*

1.1.3. [Kelvin] **– Quanto eu devo mesmo?**
[Karl] – *Exatos 2.348 bits, que provavelmente eu nunca verei... Não sei porque ainda deixo você vir aqui...*
[Kelvin] **– Eu também não.**

1.2. [Kelvin] **– Nem queria assistir essa porcaria mesmo...**
[Karl] – *Pagar sua conta aposto que você também não quer, não é?*

1.2.1. [Kelvin] **– Calma, Karl. As coisas não andam fácil...**
[Karl] **–** *Não andam fácil pra ninguém. Então trate de pagar logo.*
[Kelvin] **– Ok, não precisa se estressar.**

1.2.2. [Kelvin] **– Eu vou pagar, você sabe. Só preciso de um tempo.**
[Karl] – *Sempre a mesma história...*

1.2.3. [Kelvin] **– Quanto eu devo mesmo?**
[Karl] – *Exatos 2.348 bits, que provavelmente eu nunca verei a cor... Não sei porque ainda deixo você vir aqui...*
[Kelvin] **– Eu também não.**

2. [Kelvin] **– Que se dane, a programação estava horrível.**
[Karl] – *E mesmo assim você continua assistindo. Nunca entendi porque você gosta dessa coisa.*

2.1. [Kelvin] **– Deve ser a nostalgia, eu tinha um óculos de VR quando era criança. Eu adorava.**
[Karl] – *Faz tempo, não é? O tempo voa. Era uma boa época aquela.*

2.2. [Kelvin] **– Boa pergunta, talvez apenas goste de matar o tempo, me esquecer do mundo.**
[Karl] **–** *Só não esqueça que você tem uma conta para pagar. A propósito, quando você vai me pagar?*

2.2.1. [Kelvin] **– Calma, Karl. As coisas não andam fácil...**
[Karl] **–** *Não andam fácil pra ninguém. Então trate de pagar logo.*
[Kelvin] **– Ok, não precisa se estressar.**

2.2.2. [Kelvin] **– Eu vou pagar, você sabe. Só preciso de um tempo.**
[Karl] – *Sempre a mesma história...*

2.2.3. [Kelvin] **– Quanto eu devo mesmo?**
[Karl] – *Exatos 2.348 bits, que provavelmente eu nunca verei a cor... Não sei porque ainda deixo você vir aqui...*
[Kelvin] **– Eu também não.**

2.3. [Kelvin] **– Tem coisas que nós meros mortais nunca entenderemos, Karl.**
[Karl] – *Você se acha engraçadão, né não?*

2.3.1. [Kelvin] **– Você não devia ser tão rabugento, Karl. Isso ainda vai te fazer mal.**
[Karl] – *Não sei porque ainda te aguento.*

2.3.2. [Kelvin] **– Só um pouquinho, né.**
[Karl] – *Há, Há, Kelvin.*

2.3.3. [Kelvin] **– Karl, alguma vez na sua vida, você já sorriu?**
[Karl] **–** *Quem sabe eu sorria, quando você pagar sua conta.*
[Kelvin] **– Quer saber, Karl. Você tá ótimo assim, sorrir pra que?!**

3. [Kelvin] **– Porque você ainda cobra por isso? Ninguém mais usa esses óculos ridículos.**
[Karl] – *Você usa, não é? E se quiser usar vai ter que pagar.*

3.1. [Kelvin] **– E porque você ainda tem esses VR velhos? Isso já não está ultrapassado?**
[Karl] – *As pessoas foram deixando de usar, acabaram simplesmente ficando aí.*

3.1.1. [Kelvin] **– E porque não tira?**
[Karl] – *Porque isso custa dinheiro. E existem malucos como você que ainda usam.*
[Kelvin] **– Alguém tem que manter esse bar funcionando.**
[Karl] – *Há, Há, engraçadão.*

3.1.2. [Kelvin] **– Mais alguém ainda usa isso?**
[Karl] – *Tirando você? Não, acho que não.*

3.2. [Kelvin] **– Você podia ao menos ter alguma coisa de graça para assistir aqui.**
[Karl] – *Porque não assina o serviço da MdN como todo mundo e assista tudo a vontade direto do seu cérebro?*

3.2.1. [Kelvin] **– Um dia quem sabe, quando eu quiser ter meus pensamentos escaneados talvez.**
[Karl] – *Pare de ser tão paranoico.*
3.2.2. [Kelvin] **– Não sei se eu quero os programas horríveis da MgN dentro da minha cabeça.**
3.2.3. [Kelvin] **– Às vezes eu acho que a tecnologia foi longe demais.**
[Karl] – *Talvez você tenha razão.*

3.3. [Kelvin] **– Quem sabe na próxima.**

[Ao termino do diálogo em arvore, o jogador assumira o controle de Kelvin]

DIALOGO L1P1D2

[Ao termino do diálogo em arvore ***Karl*** **(P1)** ainda apresentara dialogo simples]

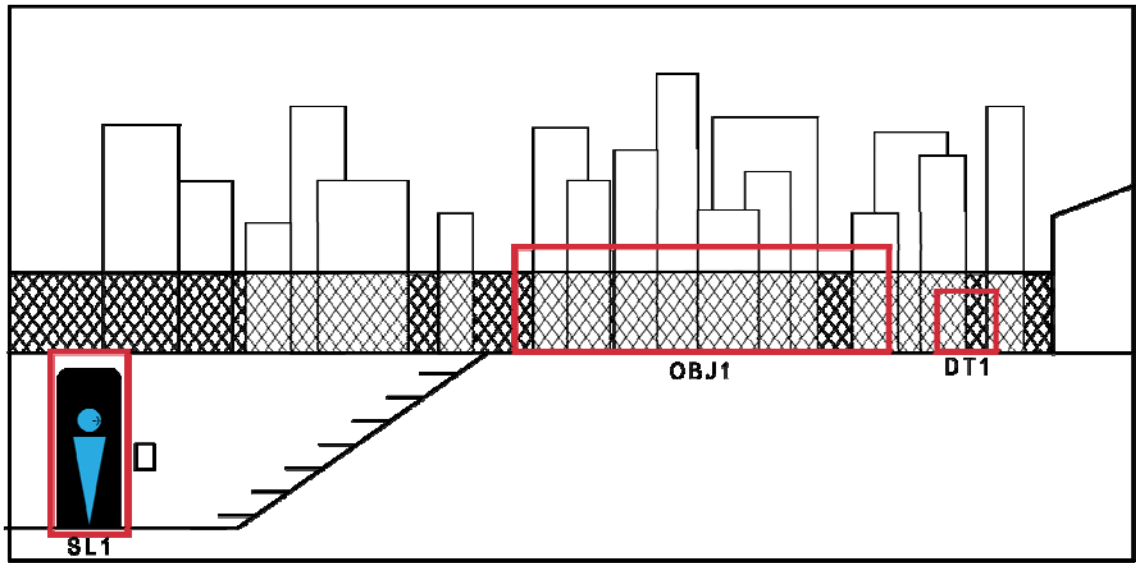
- [Karl] **– Agora não, Kelvin. Estou ocupado.**
- [Karl] **– Kelvin, eu tenho coisas pra fazer, diferente de você...**
- [Karl] **– Você realmente saber ser chato quando quer, não é mesmo!?**

DIALOGO L1P1D3

[Caso o jogador interaja com o ponto **SL2** outra opção de diálogo com ***Karl*** **(P1)** será liberada]

- [Kelvin] **– O que aconteceu com o elevador, Karl?**
- [Karl] – **Ele quebrou semana passada, não sei o que aconteceu**
- [Karl] – **Você entende de mecânica, não entende, Kelvin? Porque não tenta concertá-lo?**
- [Karl] – **Quem sabe assim eu não esqueça sua dívida... Um pouco.**

LEVEL – L2



O mapa **L2** se situa no terraço acima do bar de ***Karl***, o ***Koyvk's Bar***.

Com uma vista ampla de ***New Age City***, o universo da obra será exposto diretamente ao jogador. Nele também se encontrara um documento de texto, o qual irá revelar mais sobre a política da cidade e a trama envolvida na obra. Também será um ponto onde ***Kelvin*** poderá observar a cidade, e refletir sobre a mesma, revelando assim para o jogador a opinião do próprio personagem a respeito do mundo do game.

[SL1]

[Movimenta o personagem para o Level L1]

[OBJ1]

[Kelvin observa a cidade ao fundo]

- [Kelvin] **– Havia me esquecido de como a vista é linda daqui**
- [Kelvin] **– Tão linda... E tão triste... New Age City...**

[DT1]

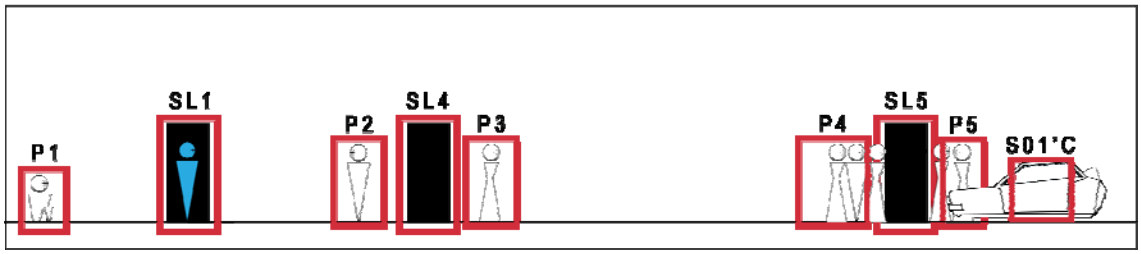
[Ao interagir com o **DT1** uma caixa de diálogo se abrira na tela]

↓ [Kelvin] **– Uma projeção criptografada? O que isso faz aqui?**
[Abertura da caixa de diálogo documento DT1]

- *As coisas não andam bem. A cidade parece cada vez mais perto do colapso. Já informei meus supervisores sobrea as falhas de infraestrutura digital e estrutural, mas eles não deram importância. Disseram que isso já estava para ser resolvido, que não era da minha conta, e pior, que se continuasse bisbilhotando, as coisas ia ficar feias para o meu lado.*
  "Se você gosta de aproveitar a vida, é melhor cuidar bem dela" foi o que me disseram, sinto calafrios só de lembrar. Tem algo de podre no ar. Isso está bem claro para mim, eles estão tramando algo. Tentei entrar em contato com a MdN, achando que eles poderiam investigar e expor toda essa podridão no jornal das 21h, mas não. Foi um erro, eles estão do lado deles, encobrindo seus passos e

fazendo a população pensar que tudo está bem, enfiando goela abaixo aquela lavagem cerebral que eles propagam por suas transmissões neuronais. Não devia ter confiado neles.
Ou seja, estou sozinho, tenho que descobrir o que está acontecendo, antes que me formatem. Essa cidade é podre, eu posso sentir...

LEVEL – L3



No Level **L3**, o jogador se encontrara em uma rua movimentada de ***New Age City***, podendo circular pela mesma com ***Kelvin***.

Existem vários personagens dispersos pela rua, os quais ***Kelvin*** poderá interagir e gerar diálogos simples. O mesmo level funciona também como uma espécie de "Hub", permitindo que o jogador o use para circular por todos os mapas do setor 01'K. A saída para o setor 01'C também se encontra nesse Level, podendo ser acessada a qualquer momento pelo jogador.

O objetivo desse Level é demonstrar de forma direta e abrangente a cultura social de ***New Age City***, e como sua população se comporta e pensa. O jogador estará livre para interagir com outros personagens do cenário, podendo experimentar a opinião da população desse universo.

[SL1]

[Movimenta o personagem para o Level L1]

[SL4]

[Movimenta o personagem para o Level L4]

[SL5]

[Movimenta o personagem para o Level L5]

[S01'C]

[Ao interagir com o objeto, duas questões surgirão ao jogador]

- [Kelvin] – A noite foi boa, melhor ir pra casa...
  [Movimenta o personagem para o Setor 01'C]

- [Kelvin] **– Vou ficar mais um pouco, mais tarde eu vou**
  [O personagem continua no Setor 01'K]

[P1]

↓ [P1] **– Hey, pode me transferir alguns bits?**
- [Pensamento Kelvin] **– O dinheiro mudou, mas foi apenas isso...**

↓ [P1] **– Me ajude, senhor. Eu preciso de conexão...**
- [Pensamento Kelvin] **– Nova era, novas necessidades**

[P2]

- [P2] **– Estou meio ocupado, cara**
- [P2] – **Já disse que estou ocupado, você é surdo?!**

[P3]

- [P3] – **Minha conexão tem caído toda hora, que saco!**
- [P3] – **Como eles esperam que eu sobreviva assim?!**

[P4]

[Conversa entre os personagens ao fundo]

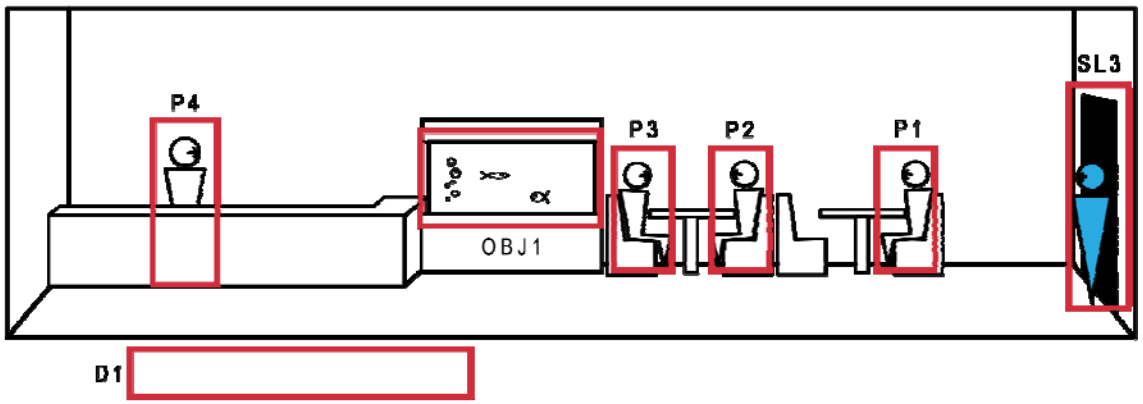
↓ [P4-FG1] – **A Hit-Jak está lotada hoje!**
↓ [P4-FG2] – **O DrugM-ME está tocando hoje. O que você esperava, cara?!**
- [P4-FG1] – **Eu sei! Ele é foda! Mal posso esperar!**

[P5]

[Conversa entra as duas garotas ao fundo]

↓ [P5-FG1] – **Suas conexões neuronais são tão intensas**
↓ [P5-FG1] – **É tão bom estar conectada com você, Emily**
↓ [P5-FG1] – **Minha Oxitocina subio 32,4%**
- [P5-FG1] **– Acho que estou apaixonada...**

LEVEL – L4



O Level **L4** retrata um restaurante de classe baixa no universo futurístico de ***New Age City***. Com um ambiente onde a tecnologia se mistura com o velho, vemos apetrechos tecnológicos tomando boa parte do lugar, como projeções, garçons robôs e etc., contrastando diretamente com elementos "rústicos" e casuais do nosso cotidiano. Tentando assim causar aquela ambientação típica de bares/restaurantes antigos que adaptam sua estruturo (em boa parte de forma improvisada) para comportar uma televisão de LED Full Hd.

O ambiente conta com 4 personagens possíveis de interação (**P1; P2; P3; P4**) sendo o último portador de um diálogo em arvore. Os 3 primeiros personagens terão diálogos abordando questões sobre como o excesso de conexão pode enfraquecer nossa sociabilidade perante o mundo real, retratando pessoas que preferem interações digital a reais. O ultimo dialo no entanto (**P4**), será um diálogo em arvore, de múltipla escolhas de perguntas, onde ***Kelvin*** conversara com um barman (**P4**) que lhe contara como as quedas de conexão vem afetado os negócios do restaurante.

O Level também possui um objeto interativo (**OBJ1**), onde ***Kelvin*** poderá ter uma conversa humorística e reflexiva com os peixes cibernéticos presentes no aquário, os quais se demonstram felizes em viverem seguros em uma ilusão do mundo real, no caso o aquário. Ironizando o mundo virtual simulado.

O objetivo do Level **L4** é passar ao jogador a importância da conexão nesse mundo futurístico de ***New Age City***, retratando como não apenas as pessoas dependem dela, mas também os negócios.

[SL3]

[Movimenta o personagem para o Level L3]

[OBJ1]

[Ao interagir com o aquário, Kelvin acompanhara o seguinte diálogo com os peixes]

- ↓ [PEIXES] **– Gostamos de ficar aqui**
- ↓ [PEIXES] – **É como estar livre no mar**
- ↓ [PEIXES] – **O que está olhando?!**
- ↓ [PEIXES] **– Continue andando!**
- ▪ [KELVIN] **– Peixes sintéticos idiotas...**

[Ao termino do diálogo anterior, manter o próximo em looping]

↵ [PEIXES] **– Glub! Glub!**

[P1]

[Ao interagir com o personagem **P1** o mesmo iniciara um monologo com **Kelvin**]

- [P1] **– Porque ainda precisamos comer? Isso é tão ultrapassado**
- [P1] **– Não converse comigo pessoalmente, cara. Isso é ridiculo!**
- [P1] **– É sério, tu vive nos anos 2000 por acaso? Cai fora, otário!**

[P2; P3]

[Ao interagir tanto com o personagem **P1** ou **P2** o seguinte diálogo será apresentado]

↓ [P2] **– Sabe, acho que a gente devia sair mais vezes**
↓ [P3] **– Eu também, é uma boa ideia!**
↓ [P2] **– Oi? Está falando comigo?**
↓ [P3] **– Estava... você está falando comigo?**
↓ [P2] – **Agora estou.... Eu acho...**
- [P3] **– Isso é tão estranho...**

[P3]

[Ao termino do diálogo anterior, ***Kelvin*** poderá ter o seguinte monologo com **P3**]

- [P3] **– Não entendo porque ainda tento conversar pessoalmente**
- [P3] **– Não que eu não goste de conversar pessoalmente, mas é tão...**
- [P3] **– É complicado conversar nos dias de hoje...**
- [P3] **– Sinto falta de conversar com eles pessoalmente...**
- [P3] – **Não que não converse com eles, conversamos todos os dias pela Di-Li**
- [P3] **– Mas as vezes eles me parecem tão distantes**
- [P3] **– Tao próximos, tão conectados, mas tão longe... tão afastados...**
- [P3] **– Obrigado pela conversa... Estanho. Posso lhe adicionar na Di-Li?**
- [P3] **– Acho que devo atualizar de novo minhas funções antidepressivas**

[D1]

[Caixa de textos onde será apresentada as opções de perguntas ao jogador]

[P4]

[Ao executar a primeira interação com P4, o jogador será exposto ao seguinte diálogo]

DIÁLOGO L3P4D1

[P4] – *Pois não senhor?*

1. [Kelvin] – **O que tem acontecido com a conexão ultimamente?**
[P4] – *Os servidores andam estranhos, não sei o porquê, só espero que arrumem isso logo.*

1.1. [Kelvin] – **A prefeitura não deveria estar tomando conta disso?**

[P4] – *Deveriam, mas ultimamente pouco tem importado a população para eles. A clientela parece ter aumentado com as quedas, mas de nada adianta, meu sistema está um caos*

1.1.1. [Kelvin] – **Todo o sistema precisa de conexão?**
[P4] – *É claro, tudo precisa. Em que mundo você vive?*
[Kelvin] – **Ao menos posso pedir algo?**
[P4] – *Desculpe, mas a conexão caio novamente, não posso registrar seu pedido. Tente voltar outra hora.*

1.1.2. [Kelvin] – **Os clientes aumentaram por causa das quedas?**
[P4] – *Parece que as quedas de conexão têm lembrado as pessoas de outras coisas, como suas necessidades básicas...*

1.1.2.1. [Kelvin] – **Conexão é a maior necessidade básica**
[P4] – *Atualmente parece que sim, não que esteja reclamando. Mas infelizmente não funcionamos sem ela, então tente voltar mais tarde, quando a conexão tiver voltado.*

1.1.2.2. [Kelvin] – **E o restaurante está funcionando sem conexão?**
[P4]– *Lógico que não. Os clientes têm vindo atrás de comida, mas não posso retirar os pedidos.*

1.1.2.2.1. [Kelvin] – **Isso é um grande problema**
[P4] – *Sem dúvidas, mas não há muito o que fazer, já que dependemos disso. Tente voltar mais tarde. Quem sabe a conexão tenha voltado.*

1.1.2.2.2. [Kelvin] – **As pessoas devem se irritar com isso**
[P4]– *Em parte. Alguns se frustram e vão embora, outros aguardam a conexão voltar e uma pequena parcela ainda paga com os antigos TBP.*
[Kelvin] – **TBP?**
[P4]– *Transferência de Bits Pessoal. Não deve ser da sua época, garoto. Antes das transferências por vontade autônoma, as pessoas andavam com microchips em suas carteiras, que continham seus créditos salvos internamente, funcionava mesmo off-line.*
[Kelvin] – **Carteiras? Isso é tão rudimentar...**
[P4]– *Mas ao menos funcionava... bem... na maioria das vezes..., mas isso não vem ao caso. Tente voltar quando tivermos conexão.*

1.2. [Kelvin] – **A conexão é tão importante assim?**
[P4] – *Como assim? Em que caverna você vive? O sistema não funciona sem ela, então os clientes não conseguem transferir seus créditos, e nós não conseguimos receber.*

1.2.1. [Kelvin] – **Isso é um grande problema**
[P4] – *Sem dúvidas, mas não há muito o que fazer, já que dependemos disso. Tente voltar mais tarde. Quem sabe a conexão tenha voltado.*

1.2.2. [Kelvin] – **As pessoas devem se irritar com isso**

[P4] – *Uma parte. Alguns se frustram e vão embora, outros aguardam a conexão voltar e uma pequena parcela ainda paga com os antigos TBP.*
[Kelvin] – **TBP?**
[P4] – *Transferência de Bits Pessoal. Não deve ser da sua época, garoto. Antes das transferências por vontade autônoma, as pessoas andavam com microchips em suas carteiras, que continham seus créditos salvos internamente, funcionava mesmo off-line.*
[Kelvin] – **Carteiras? Isso é tão rudimentar...**
[P4] – *Mas ao menos funcionava... bem... na maioria das vezes..., mas isso não vem ao caso. Tente voltar quando tivermos conexão.*

1.3. [Kelvin] – **Mas o restaurante ainda funciona?**
[P4] – *Lógico que não. Os clientes têm aumentado, mas não posso retirar os pedidos, porque o sistema está fora de uso. Ou seja, nada funciona.*

1.3.1. [Kelvin] – **Isso é um grande problema**
[P4] – *Sem dúvidas, mas não há muito o que fazer, já que dependemos disso. Tente voltar mais tarde. Quem sabe a conexão tenha voltado.*

1.3.2. [Kelvin] – **As pessoas devem se irritar com isso**
[P4] – *Uma parte. Alguns se frustram e vão embora, outros aguardam a conexão voltar e uma pequena parcela ainda paga com os antigos TBP.*
[Kelvin] – **TBP?**
[P4] – *Transferência de Bits Pessoal. Não deve ser da sua época, garoto. Antes das transferências por vontade autônoma, as pessoas andavam com microchips em suas carteiras, que continham seus créditos salvos internamente, funcionava mesmo off-line.*
[Kelvin] – **Carteiras? Isso é tão rudimentar...**
[P4] – *Mas ao menos funcionava... bem... na maioria das vezes..., mas isso não vem ao caso. Tente voltar quando tivermos conexão...*

2. [Kelvin] – **O movimento parece bom hoje**
[P4] – *Parece que as quedas de conexão têm lembrado as pessoas de outras coisas, como suas necessidades básicas...*

2.1. [Kelvin] – **Conexão é a maior necessidade básica**
[P4] – *Atualmente parece que sim, não que esteja reclamando.*

2.2. [Kelvin] – **E o restaurante está funcionando sem conexão?**
[P4] – *Lógico que não. Os clientes têm aumentado, mas não posso retirar os pedidos.*

2.2.1. [Kelvin] – **Isso é um grande problema**
[P4] – *Sem dúvidas, mas não há muito o que fazer, já que dependemos disso.*

2.2.2. [Kelvin] – **As pessoas devem se irritar com isso**
[P4] – *Uma parte. Alguns se frustram e vão embora, outros aguardam a conexão voltar e uma parcela ainda possui os antigos TBP*
[Kelvin] – **TBP?**
[P4]– *Transferência de Bits Pessoal. Não deve ser da sua época. Antes da transferência de conexão autônoma, as pessoas andavam com microchips em*

suas carteiras, que continham seus créditos salvos internamente, mesmo off-line.
[Kelvin] – **Isso é meio rudimentar...**
[P4] – *Mas ao menos funcionava... na maioria das vezes...*

3. [Kelvin] – **Preciso de algo para comer**
[P4] – *Desculpe, estamos sem conexão no momento.*

3.1. [Kelvin] – **E qual o problema?**
[P4] – *Sem conexão não podemos lançar seu pedido, senhor.*

3.1.1. [Kelvin] – **Isso é um grande problema**
[P4] – *Sem dúvidas, mas não há muito o que fazer, já que dependemos disso.*

3.1.2. [Kelvin] – **As pessoas devem se irritar com isso**
[P4] – *Uma parte. Alguns se frustram e vão embora, outros aguardam a conexão voltar e uma parcela ainda possui os antigos TBP.*
[Kelvin] – **TBP?**
[P4]– *Transferência de Bits Pessoal. Não deve ser da sua época. Antes da transferência de conexão autônoma, as pessoas andavam com microchips em suas carteiras, que continham seus créditos salvos internamente, mesmo off-line.*
[Kelvin] – **Isso é meio rudimentar...**
[P4] – *Mas ao menos funcionava... na maioria das vezes...*

3.2. [Kelvin] – **E o restaurante não funcionando sem conexão?**
[P4] – *Infelizmente não, não posso retirar pedidos sem estar on-line.*

3.2.1. [Kelvin] – **Isso é um grande problema**
[P4] – *Sem dúvidas, mas não há muito o que fazer, já que dependemos disso.*

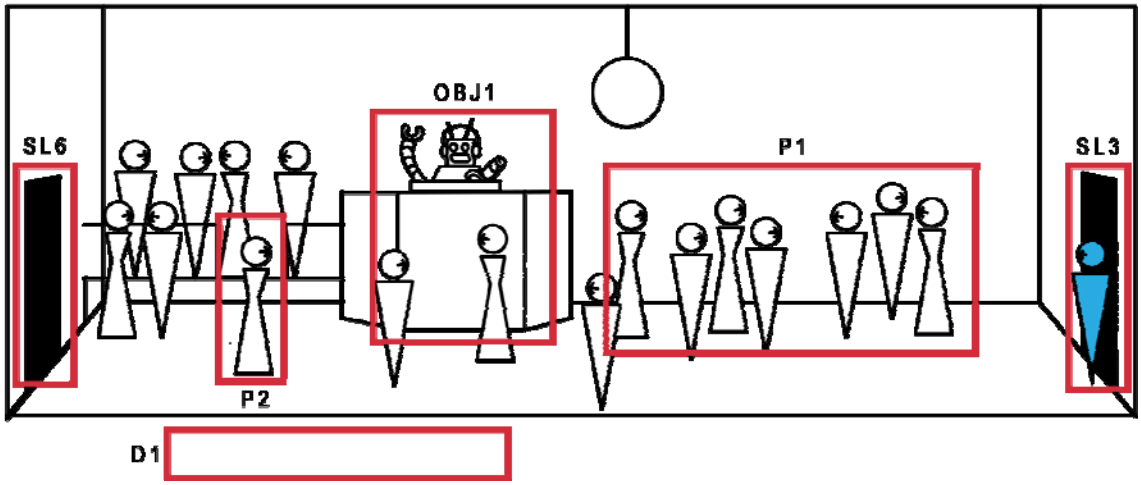
3.2.2. [Kelvin] – **As pessoas devem se irritar com isso**
[P4] – *Uma parte. Alguns se frustram e vão embora, outros aguardam a conexão voltar e uma parcela ainda possui os antigos TBP.*
[Kelvin] – **TBP?**
[P4] – *Transferência de Bits Pessoal. Não deve ser da sua época. Antes da transferência de conexão autônoma, as pessoas andavam com microchips em suas carteiras, que continham seus créditos salvos internamente, mesmo off-line.*
[Kelvin] – **Isso é meio rudimentar...**
[P4] – *Mas ao menos funcionava... na maioria das vezes...*

DIÁLOGO L3P4D2

[Ao termino do diálogo anterior, o seguinte diálogo será apresentado em looping]

- [P4] **– Desculpe, ainda estamos sem conexão, senhor.**
- [P4] **– O sistema tem estado bem ruim nos últimos dias**
- [P4] **– Desculpe, senhor. Ainda não temos previsão de retorno**
- [P3] **– Por favor, volte mais tarde, senhor. Ainda estamos off-line**
- ↵ [P3] – **Lamento pelo ocorrido, volte outra hora, lhe atenderei com satisfação, assim que a Di-Li estiver online.**

LEVEL – L5



O Level **L5** se passa em uma boate bastante conhecida em ***New Age City***, mais precisamente chamada de ***Hit-Jak***. Uma balada em certos termos convencional para seu universo, existem diversas projeções de animais, pessoas e fantasias dançando e interagindo com o público da casa. O público dança animadamente, ao som do robô DJ ***DrugM-ME***, a música é bom, e as pessoas se divertem com uma mistura de mundo real com virtual.

O cenário, possui duas saídas, uma que leva ao banheiro da boate (**L6**), e outra novamente para a rua (**L3**). Na pista de dança, várias pessoas se divertem, ***Kelvin*** pode observá-los e refletir a respeito. O robô ***DrugM-ME***, se encontra na mesa de som ao centro do ambiente (**OBJ1**), ***Kelvin*** poderá observá-lo e refletir a respeito da cena.

No cenário também existe uma garota (**P2**), aparentemente deslocada, ***Kelvin*** poderá ter um diálogo em arvore com ele, onde a mesma se queixara das quedas de conexão constante, e de como, para ela, é incomodo viver no mundo real.

O Level **L5** tem como principal objetivo demonstrar ao jogador como o mundo real se mescla com o universo virtual no universo de ***Paradox Line***, demonstrando robôs em papeis humanos, projeções e hologramas interagindo com o mundo real, e pessoas diretamente ligadas ao mundo cibernético da ***Di-Li***. Assim como também demonstra como as pessoas sentem necessidade de conexão, e como a sua falta pode ser desesperadora para elas, no caso da personagem **P2**.

[SL3]

[Movimenta o personagem para o Level L3]

[SL6]

[Movimenta o personagem para o Level L6]

[P1]

[Caso o jogador interaja com a área **P1**, será apresentado o seguinte diálogo]

- [Kelvin] **– A Hit-Jak está lotada hoje**
- [Kelvin] **– As projeções parecem cada dia mais reais**
- [Kelvin] **– Streaming de dança, streaming de beijos, você sabe o resto...**
- [Kelvin] **– Projeções, conexões e upgrades. Bem-vindo ao século XXII!**

[OBJ1]

[Caso o jogador interaja com a área **OBJ1**, será apresentado o seguinte diálogo]

- [Kelvin] **– DrugM-ME, o melhor DJ de todo setor H-LZ2**
- [Kelvin] **– Ele é realmente genial**
- [Kelvin] **– Sinta essa música!**
- [Kelvin] **– Só de pensar que o setor H-LZ2 costumava ser um cemitério industrial**
- [Kelvin] **– Com a nova constituição robótica, virou um lar para os robôs**
- [Kelvin] **– Robôs não são mais maquinas. DrugM-ME teria uma "alma"?**

[D1]

[Caixa de textos onde será apresentada as opções de perguntas ao jogador]

[P2]

[Quando ***Kelvin*** se aproximar de **P2** o seguinte diálogo com se iniciara]

DIÁLOGO L5P2D1

[P2] – *E aí, gostando da festa?*

1. [Kelvin] – **Sim! Está ótima**
[P2] – *Não é o tipo de festas que gosto, mas que bom que você está gostando*

1.1. [Kelvin] – **Serio? Eu adoro esse lugar**
[P2] – *Eu tento gostar, mas não consigo, deve ser o som alto*

1.1.1. [Kelvin] – **Mas é o som alto que deixa o lugar animado**
[P2] – *Não pra mim, na verdade nem sei porque vim aqui...*

1.1.1.1. [Kelvin] – **Como assim?**
[P2] – *É que o mundo real é tão estranho, fiquei sem conexão e resolvi sair de casa. Mas tudo é tão inseguro aqui fora...*

1.1.1.1.1. [Kelvin] – **A conexão deve voltar logo, não se preocupe**
[P2] – *Assim espero, aqui fora é tão descontrolado... tão... imprevisível...* **[T2]**

1.1.1.1.2. [Kelvin] – **Você deveria conhecer mais o mundo real**
[P2] – *Eu não sei... Ei minha conexão voltou! Conversamos outra hora, cara!* **[T1]**

1.1.1.2. [Kelvin] – **Você está sozinha?**
[P2] – *Claro que sim, minha conexão caiu e não voltou até agora, com quem mais eu estaria?*

1.1.1.2.1. [Kelvin] – **Porque não veio com seus amigos?**
[P2] – *Sair fisicamente com meus amigos? Hahahahaha você é engraçado.*
[Kelvin] – **Se você diz... [T1]**

1.1.1.2.2. [Kelvin] – **Ei, foi só uma pergunta**
[P2] – *Desculpe... O mundo real me estressa... Ei minha conexão voltou! Conversamos outra hora, cara!* **[T1]**

1.1.1.3. [Kelvin] – **Como você é desanimadora**
[P2] – *Desculpe te incomodar, só estava tentando me "socializar"... Idiota...* **[T3]**

1.1.2. [Kelvin] – **Porque você não abaixa o som pelo seu sistema neuronal?**
[P2] – *Não sei, estou tentando entender a graça disso*

1.1.2.1. [Kelvin] – **Tente se soltar, pode funcionar**
[P2] – *Eu não sei, não me sinto à vontade.... Ei, minha conexão voltou! Conversamos com outra hora, cara!* **[T1]**

1.1.2.2. [Kelvin] – **Talvez apenas não seja seu tipo de lugar**
[P2] – *O mundo real não é meu tipo de lugar, porque a conexão não volta logo...* **[T2]**

1.1.3. [Kelvin] – **Realmente, a música é muito alta**
[P2] – *Dizem que essa é a graça, mas não consigo entender...*

1.1.3.1. [Kelvin] – **Tente se soltar, pode funcionar**
[P2] – *Eu não sei, não me sinto à vontade.... Ei, minha conexão voltou! Conversamos com outra hora, cara!* **[T1]**

1.1.3.2. [Kelvin] – **Talvez apenas não seja seu tipo de lugar**
[P2] – *O mundo real não é meu tipo de lugar, porque a conexão não volta logo...* **[T2]**

1.2. [Kelvin] – **Não é o tipo de lugar que frequento, mas está legal**
[P2] – *Eu não costumo ficar muito no mundo real, mas com essas quedas de conexão, não tive muita escolha*

1.2.1. [Kelvin] – **A conexão realmente anda instável**
[P2] – *Bastante, o mundo real é um saco.*

1.2.1.1. [Kelvin] – **Não é tão ruim assim**
[P2] – *Eu não acho. Talvez seja melhor voltar para casa...* **[T2]**

1.2.1.2. [Kelvin] – **Concordo com você**
[P2] – *Alguém sensato! Ei! Minha conexão voltou, conversamos depois, cara!* **[T1]**

1.2.2. [Kelvin] – **Não gosta do mundo real?**
[P2] – *Aqui é tão inseguro e imprevisível, não gosto daqui...*

1.2.2.1. [Kelvin] – **Não é tão ruim assim**
[P2] – *Eu não acho. Talvez seja melhor voltar para casa...* **[T2]**

1.2.2.2. [Kelvin] – **Concordo com você**
[P2] – *Alguém sensato! Ei! Minha conexão voltou, conversamos depois, cara!* **[T1]**

1.2.3. [Kelvin] – **Você deveria tentar, pode ser legal**
[P2] – *Acho que não... O mundo real não é meu tipo de lugar, porque a conexão não volta logo...* **[T1]**

1.3. [Kelvin] – **Pensando bem, não está tão ótima assim...**
[P2] – *Pois é. Eu não costumo ficar muito no mundo real, mas com essas quedas de conexão, não tive muita escolha*

1.3.1. [Kelvin] – **A conexão realmente anda instável**
[P2] – *Bastante, o mundo real é um saco.*

1.3.1.1. [Kelvin] – **Não é tão ruim assim**
[P2] – *Aqui é tão inseguro e imprevisível, não gosto daqui...* **[T2]**

1.3.1.2. [Kelvin] – **Concordo com você**
[P2] – *Alguém sensato! Ei! Minha conexão voltou, conversamos depois, cara!* **[T1]**

1.3.2. [Kelvin] – **Não gosta do mundo real?**
[P2] – *Aqui é tão inseguro e imprevisível, não gosto daqui...*

1.3.2.1. [Kelvin] – **Não é tão ruim assim**
[P2] – *Eu não acho. Talvez seja melhor voltar para casa* **[T2]**

1.3.2.2. [Kelvin] – **Concordo com você**
[P2] – *Alguém sensato! Ei! Minha conexão voltou, conversamos depois, cara!* **[T1]**

1.3.3. [Kelvin] – **Você deveria tentar, pode ser legal**
[P2] – *Talvez eu tente outra hora. Espero que minha conexão volte logo...* **[T2]**

2. [Kelvin] – **Não faz muito meu estilo**
[P2] – *Pois é. Eu não costumo ficar muito no mundo real, mas com essas quedas de conexão, não tive muita escolha*

2.1. [Kelvin] – **A conexão realmente anda instável**
[P2] – *Bastante, o mundo real é um saco.*

2.1.1. [Kelvin] – **Não é tão ruim assim**
[P2] – *Eu não acho. Talvez seja melhor voltar para casa...* **[T2]**

2.1.2. [Kelvin] – **Concordo com você**
[P2] – *Alguém sensato! Ei! Minha conexão voltou, conversamos depois, cara!* **[T1]**

2.2. [Kelvin] – **Não gosta do mundo real?**
[P2] – *Aqui é tão inseguro e imprevisível, não gosto daqui...*

2.2.1. [Kelvin] – **Não é tão ruim assim**
[P2] – *Eu não acho. Talvez seja melhor voltar para casa...* **[T2]**

2.2.2. [Kelvin] – **Concordo com você**
[P2] – *Alguém sensato! Ei! Minha conexão voltou, conversamos depois, cara!* **[T1]**

2.3. [Kelvin] – **Você deveria tentar, pode ser legal**
[P2] – *Acho que não... O mundo real não é meu tipo de lugar, porque a conexão não volta logo...* **[T2]**

3. [Kelvin] – **Esse lixo tá uma bosta!**
[P2] – *Calma, cara, foi só uma pergunta... Idiota...* **[T3]**

[Conforme o termino do diálogo [T1;T2;T3] o próximo dialogo será apresentado]

DIÁLOGO L5P2T1

- [P2] ***– Finalmente a conexão voltou!***
- [P2] ***– Conversamos outra hora, cara!***
- [P2] ***– Só espero que ela não caia novamente***
- [P2] ***– Como vivi sem você, Di-Li?!***
- [P2] ***– Olá Di-Li, adeus realidade!***

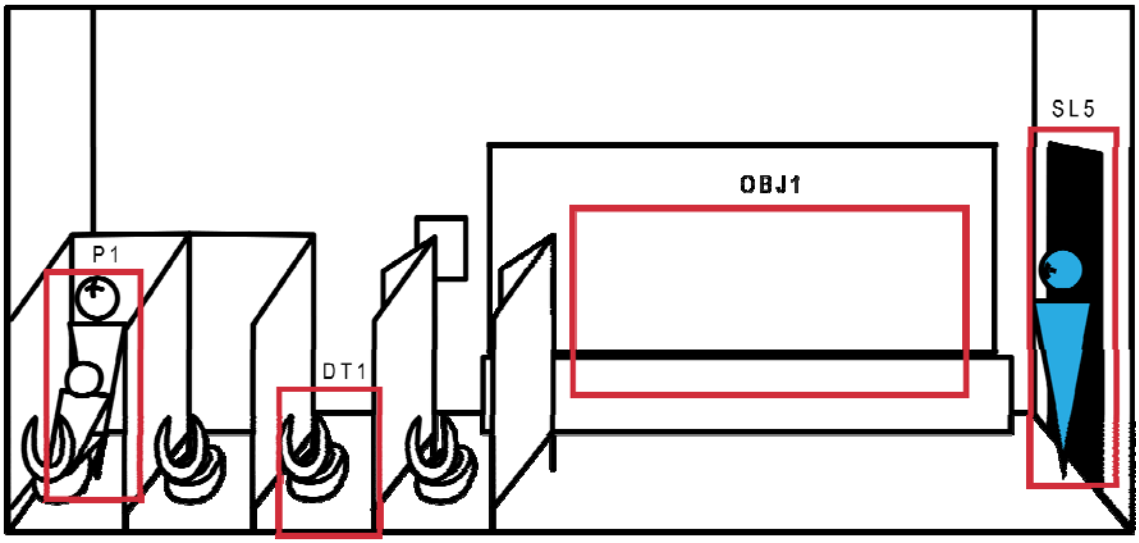
DIÁLOGO L5P2T2

- [P2] ***– A realidade é tão estranha...***
- [P2] ***– Quero voltar logo para a Di-Li***
- [P2] ***– Eu deveria ir para casa***
- [P2] ***– Espero que a conexão volte logo***
- [P2] ***– Não gosto de ficar aqui "fora"***

DIÁLOGO L5P2T3

- [P2] ***– Fique longe de mim, seu grosso!***
- [P2] ***– Você é sempre tão idiota assim?!***
- [P2] ***– Não, cara! Sem segunda chance!***
- [P2] ***– Por isso que odeio a realidade...***
- [P2] ***– Sai fora, seu babaca!***

LEVEL – L6



O Level **L6** será retratado no banheiro da boate ***Hit-Jak***. Nele existiram características bem peculiares e ao mesmo tempo tradicional, mostrando como algumas características são imutáveis, indiferente dos avanços tecnológicos.

Das interações possíveis, temos primeiramente um espelho (**OBJ1**), onde ***Kelvin*** ira refletir a respeito da ilusão do mundo virtual atual, usando o espelho como metáfora. No banheiro também existe um documento de texto (**DT1**), que contará o casa de desespero de um cidadão de ***New Age City*** devido as quedas de conexão frequentes com a ***Di-Li***. Como última interação, no banheiro se encontra um personagem (**P1**) recebendo sexo oral de um projeção holográfica, ao interagir com a área do personagem, ***Kelvin*** questionara sobre o amor e as relações entre humanos e sintéticos.

O principal objetivo do Level **L6** é apresentar questões de forma direta ao jogador, sobre relações e ilusões presentes no universo de ***Paradox Line***, usando esses símbolos como metáforas para questionar a superficialidade atual.

[SL5]

[Movimenta o personagem para o Level L5]

[OBJ1]

[Caso o jogador interaja com a área **OBJ1**, será apresentado o seguinte diálogo]

- [Kelvin] **– Espelhos, uma reflexão do mundo real**
- [Kelvin] **– Atualmente é difícil saber a diferença entre a realidade e a ilusão**
- [Kelvin] **– O que é real, o que é virtual, qual é a ilusão?**
- [Kelvin] **– Talvez estejamos presos em nossos próprios espelhos**
- [Kelvin] **– A diferença, é que vemos apenas o que queremos que seja visto**

[P1]

[Caso o jogador interaja com a área **P1**, será apresentado o seguinte diálogo]

- [Kelvin] **– Alguém parece estar se divertindo**
- [Kelvin] **– Sexo com projeções, isso se encaixa como?**
- [Kelvin] **– Bem, precisamos ter a mente aberta, certo?**

- [Kelvin] **– Ao menos ela nunca irá ferir os sentimentos dele**
- [Kelvin] **– Projeções e suas mil e uma utilidades...**

[DT1]

[Ao interagir com o **DT1** uma caixa de diálogo se abrira na tela]

[Abertura da caixa de diálogo documento DT1]

- A conexão está horrível ultimamente, mal consigo me manter conectado a Di-Li, eu ódio isso! Por mim nunca mais ficaria no mundo real, tudo isso é idiotice. Porque eles nos apresentam um paraíso como a Di-Li, e depois nos obrigam a voltar a realidade por conta dessas quedas idiotas?!
  É tudo tão maravilhoso lá, a vida digital é perfeita, o poder de controlar seu mundo, de moldar tudo a sua vontade, isso é incrível! Faz o mundo real parecer um lixo! Ainda mais quando nos obrigam a ficar aqui!
  Só espero que os Programadores resolvam isso logo. Quando me mudei para New Age City, vim por conta de todas as grandes promessas que existiam, “um mundo interconectado”, acho que eles não esperavam todo esse crescimento populacional, o que pode explicar as quedas frequentes dos servidores.
  Pouco importa também, só quero voltar logo para a Di-Li, lá é o verdadeiro paraíso na vida!

FUTURO
DESCONEXO